2 RAZY WIĘKSZE 2 DVD

PEŁNE WERSJE GIER

GROUND CONTROL II PL

TOTAL OVERDOSE

DEAD TO RIGHTS II PL

KSIĄŻECZKA poradnik do Neverwinter Nights 2

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

RECENZJE

ARMED ASSAULT

WARHAMMER MARK OF CHAOS

ANNO 1701

FLIGHT SIMULATOR X

SAM & MAX CULTURE SHOCK

BETATEST

RAINBOW SIX VEGAS

TEMATY NUMERU

NASI W BIOWARE!

JADE EMPIRE, DRAGON AGE

SUPREME COMMANDER

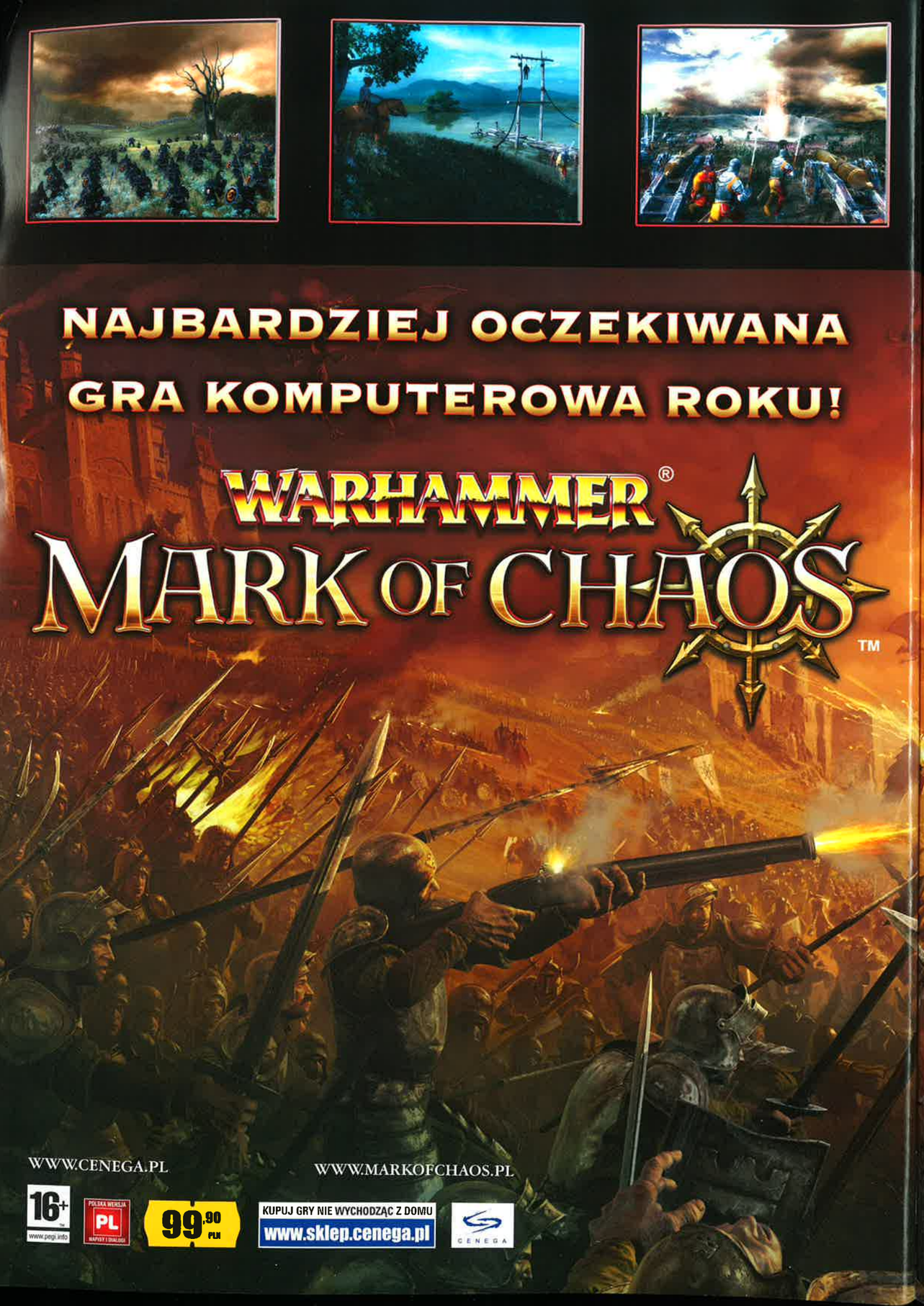
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 01/2007 (134) STYCZEŃ

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT
9 771426 291709 01

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA
GRA KOMPUTEROWA ROKU!

WARHAMMER® MARK OF CHAOS™



WWW.CENEGA.PL

WWW.MARKOFCHAOS.PL

16+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

99,90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

PO KTÓREJ STRONIE STANIESZ?

- POLSKA WERSJA GRY NA PŁYCIE DVD,
- 72-STRONICOWA INSTRUKCJA,
- KARTA IMPERIUM DO GRY KARCIANEJ WAR CRY,
- 64-STRONICOWY ALBUM Z RYSUNKAMI I SZKICAMI Z GRY.

- POLSKA WERSJA GRY NA PŁYCIE DVD,
- 72-STRONICOWA INSTRUKCJA,
- KARTA CHAOSU DO GRY KARCIANEJ WAR CRY,
- 64-STRONICOWY ALBUM Z RYSUNKAMI I SZKICAMI Z GRY.

JUŻ W SKLEPACH!

BLACK HOLE ENTERTAINMENT

DIGIC PICTURES

BANDAI NAMCO Games

DEEP SILVER

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game and the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by NAMCO BANDAI Games America Inc. All Rights Reserved. Published by NAMCO BANDAI Games America Inc. and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.

REFLEKSJE OKOŁONOWOROCZNE

Kupujecie ten CDA w ostatni dzień roku 2006 (albo i na samym początku 2007). Gdy my piszemy ten wstępniak, do sylwestra pozostało jeszcze parę dni. Dni, które już raczej niczego nie zmienią, można się więc pokusić o krótkie podsumowanie ostatnich dwunastu miesięcy. (Długie i bardziej szczegółowe pojawi się w wydaniu CDA 02/07.)

Szczerze mówiąc, w CD-Actionowej skali ocen 2006 dostanie – góra – 6. Bowiem za bardzo udany dla branży nie był. Spadła liczba wydawanych gier, a te, które się pojawiły, jeśli już nas zaskakiwały, to raczej na minus. (Zdaje się, tylko jedna ocena 10/10 to dość wymowne podsumowanie.) Naturalnie nie zabrakło i kilku bardzo wysoko ocenianych hitów – ale z drugiej strony, nie było żadnej gry pokroju Fallouta czy Far Cry'a. Czyli produkcji, które wytyczają nowe kierunki rozwoju albo zaskakują nas rozmachem i jakością wykreowanego świata. Gothic 3, Oblivion to gry na pewno wybitne – ale nie aż tak.

Z samą branżą też za dobrze nie było – zapowiedziana zmiana formuły targów E3 (*), coraz większa dominacja konsol, wyczekiwanie na Vistę i DX10, z czym wiążą się przesunięcia premier wielu oczekiwanych tytułów, sięgające absurdalnych już wysokości ceny nowych kart graficznych...

U nas też nikt w euforię nie wpadał – mało polskich gier, a jak się już jakaś pojawiła (vide choćby ten numer), tylko się załamać (naturalnie i tu były pozytywne wyjątki). Internet nadal drogi, a ceny gier, choć znacznie niższe niż na Zachodzie, nadal są zaporą nie do przebycia dla wielu potencjalnych nabywców.

Nic, tylko siąść i płakać? Mimo wszystko nie. Sytuacja nie jest może bardzo dobra, ale też nie beznadziejna. :) Vista i DX10 winny się pojawić w tym roku (również premiera wyczekiwanego najbardziej przez PC-towców Crysisa). Zaś pogłoski o tym, że gry z Xboxa będzie można w prosty sposób konwertować na platformę PC, są jednak mocno pocieszające.

W Polsce też powinno być lepiej – premiera Wiedźmina, nowe gry Techlandu czy People Can Fly powinny radykalnie poprawić nasze humory. No i fakt, że mimo wszystko dużo osób woli pisma o grach niż czytanie recenzji na ekranach komputerów. :) Skoro już o pismach mowa – jedno z nich trzyma się znacznie lepiej niż reszta, do tego przeszło już całkowicie na DVD (i to podwójne), no i w tym roku dało swoim czytelnikom sporo naprawdę fajnych gier. A wygląda na to, że w 2007 da jeszcze lepsze niż w 2006. Zgadnijcie, jakie to pismo? :) Więc – patrzmy w rok 2007 z optymizmem, bo powinno być lepiej. A w każdym razie nie zanosi się, by było gorzej.

Po tym szybkim podsumowaniu roku pora się skoncentrować na zawartości najnowszego CDA. Tu od razy odpowiedzi na kilka pytań, które na pewno Wam się nasunęły (albo nasuną, gdy tylko przejrzycie pismo).

1. A co z plakatami? Czemu ich nie ma?
Nie twierdziliśmy, że to stały element CDA. Dodaliśmy je do numerów „okołoświątecznych" jako prezent. Nie oznacza to, że następne będą dopiero za rok... ale też nie oznacza, że będą za miesiąc. Powiedzmy, że postaramy się je dawać... od czasu do czasu.

2. ...Ale mało reklam!
Prawda? Aż to jakoś dziwnie wygląda – kilkadziesiąt stron pod rząd nieprzedzielonych ŻADNĄ reklamą... Cóż, to dość typowe dla numeru styczniowego, który ukazuje się jeszcze w 2006 – wcześniej reklamował się kto mógł, teraz wszyscy liczą zyski (albo straty) i będą dopiero kalkulować, na ile reklam w CDA ich stać w 2007 roku.

3. Czemu znowu „tylko" 148 stron?
Najprościej – patrz punkt 2. Tak między nami, choć to „tylko" 148 stron, do czytania macie w tym numerze więcej niż w poprzednim, ponad 170-stronicowym...

A konkretnie? Na DVD Total Overdose i Ground Control II PL – zestaw, który śmiało mógłby się pojawić w numerze świątecznym czy urodzinowym, wsparty też całkiem niezłym Dead to Rights II PL. A gwarantujemy, że to tylko przedsmak tego, co w 2007 ujrzycie na płytkach. (Dem też jest więcej – jak widać, odrabiamy zaległości z XIII.)

W samym numerze zaś relacja z wizyty w Kanadzie (BioWare) i u twórców gry, która wytycza nowe kierunki rozwoju (a-ha...) w strategiach – mowa o Supreme Commanderze. Obie naturalnie na zasadzie exclusive'a.

Hitów zdecydowanie mniej niż w wydaniu świątecznym – ale i tu trafiają się dość licznie perełki, takie jak Warhammer: Mark of Chaos, wyczekiwany Armed Assault albo Flight Simulator X czy Anno 1701. Oprócz recenzji jak zawsze sporo tekstów okołogrowych, testów sprzętu, powrócił nawet jeden dział... Są też stałe kąciki. Zresztą co tu gadać, każdy wie, czego co miesiąc można oczekiwać w CDA – masy dobrej lektury.

Zatem – miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

(*) Choć ponoć targi E3 będą nadal imprezą dużą i otwartą, ale już pod nowym szyldem – głosi plotka.

PS 1 na koniec jeszcze jedno – niektórzy wytykali nam, że chwaliliśmy się pierwszą w Polsce recenzją Neverwinter Nights 2, podczas gdy w innym piśmie recenzja taka pojawiła się wcześniej. To prawda, ale... Oficjalny polski dystrybutor NWN2 oświadczał, że CDA jako jedyne polskie pismo otrzymało pełną finalną wersję gry do recenzji (przed oficjalną premierą gry). Wersji tej nie było wówczas w sprzedaży i nie była osiągalna dla mediów u producenta (rozsyłano je w limitowanej liczbie tylko dystrybutorom). I to chyba wystarczy za wyjaśnienie...

PS 2 Życzymy Wam wesołego, beztroskiego, dobrego roku 2007!

PS 3 Tych, którzy marzą o pracy w CDA, zapraszamy do „konkursu na współpracownika" – szczegóły znajdziecie na stronie 18.

CDA dla WOŚP

W przeciwieństwie do ubiegłych lat redakcja nie wystawi na aukcjach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy jednego egzemplarza z podpisami redaktorów. Tym razem do wylicytowania będą aż TRZY EGZEMPLARZE – każdy inny i zapewniamy, że będą to wydania jedyne w swoim rodzaju, jedyne takie na świecie! Więcej informacji znajdziecie w pierwszych dniach stycznia na stronach www.cdaction.pl i www.aukcje.wosp.org.pl!

CD ACTION www.cdaction.com.pl numer 01/2007 (134)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Małusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor biura reklamy: Maja Meissner-Filipek
Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

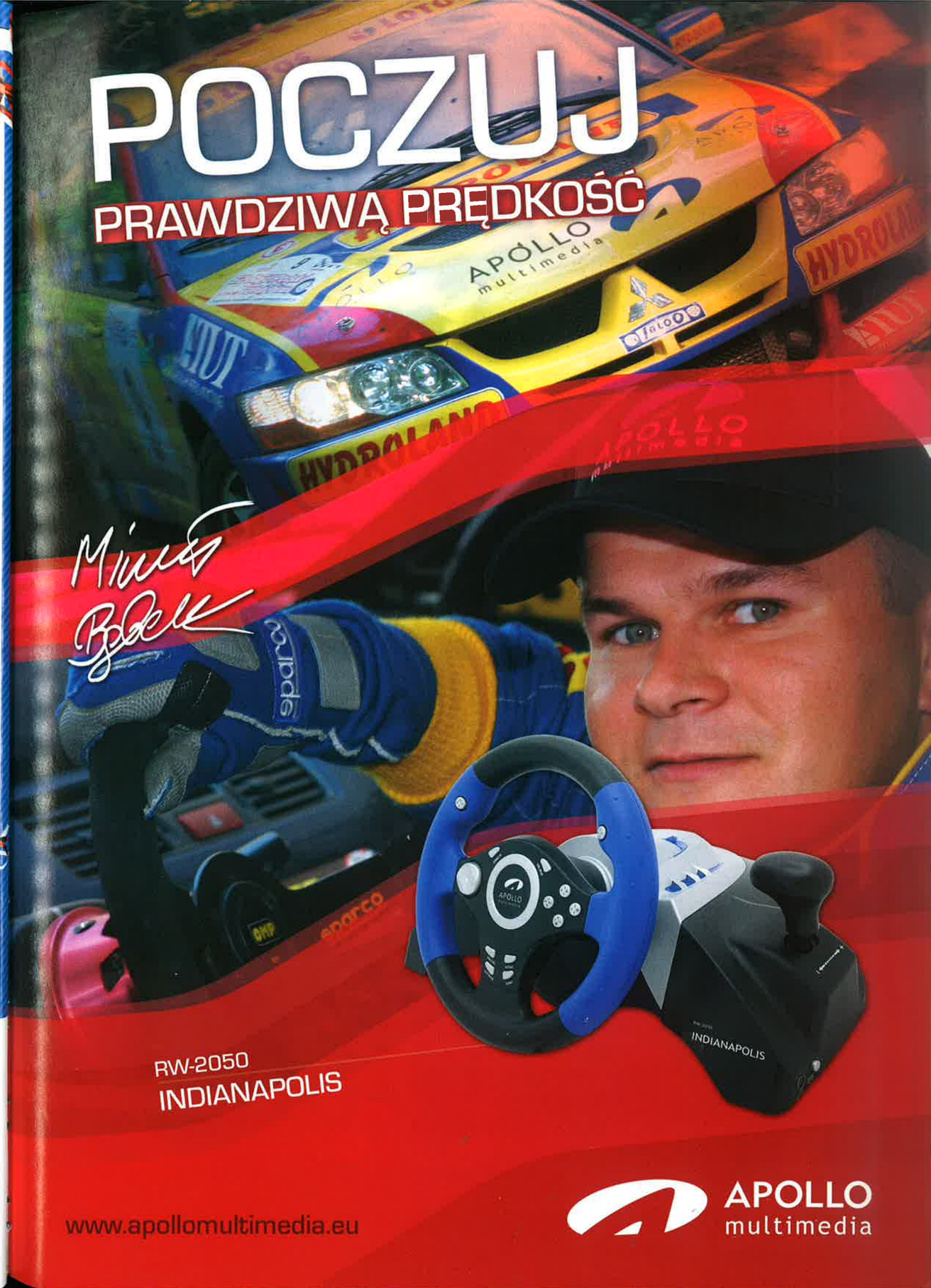
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Spis treści

Gramy

Zawartość Cover DVD ... 008
Kalejdoskop ... 012
Gamewalker ... 048

ZAPOWIEDZI

Rogue Warrior ... 020
Colin McRae: DIRT ... 022
Fable 2 ... 024
Medal of Honor: Airborne ... 026
Tomb Raider: Anniversary ... 028
Loki ... 030

TEMAT NUMERU

Supreme Commander ... 036
Nasi w BioWare ... 040

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Rainbow Six: Vegas ... 046

RECENZJE

Warhammer: Mark of Chaos ... 056
Microsoft Flight Simulator X ... 060
Race: The WTCC Game ... 064
SW EaW: Forces of Corruption ... 066
Heroes of Annihilated Empires ... 068
Sam & Max: Culture Shock ... 071
Alpine Ski Racing 2007 ... 072
Skijumping 2007 ... 072
Roboblitz ... 075
Faces of War ... 076
Alpha Prime ... 078
Armed Assault ... 080
The Mark ... 083
Gotowe na wszystko ... 084
Dream Pinball 3D ... 087
Anno 1701 ... 088
Scarface PL ... 091
Ultimate Spider-Man PL ... 091
Keepsake PL ... 092
El Matador PL ... 092

KASZANKA ZONE

Terrorist Takedown:
Tajne Operacje ... 093

GRY WIECZNIE ŻYWE

Broken Sword Saga ... 094

O GRACH INACZEJ

Freeware ... 096
Unplugged – Neuroshima PL ... 097
Odmienne stany grywalności ... 098
Kącik Mobilnego Gracza ... 099
Liga rozpikselizowanych ... 100
Game On ... 103
Call of Duty 3 ... 104

Nie tylko gramy

INNE

Konkurs CDA ... 018
Prenumerata ... 140
Action Redaction ... 142
Tipsy ... 146

NIE TYLKO GRAMY

Na Luzie ... 106
Temat numeru: Windows Vista ... 110
Newsy, ciekawostki, ploty ... 114
Konsola marzeń – PlayStation 3 ... 126
Konfigurator ... 130
Trendy: E-papier ... 132
Wademekum: Vlogi ... 134
Nie daj się nabrać ... 136
Magazyn ... 139

TESTY SPRZĘTU

Myszki dla graczy Microsoft i Everglide ... 116
Karta graficzna GeForce 8800 GTS ... 118
Pad eDimensional Motion Sensing
PC Game Controller ... 119
Chłodzenie wodne VGA Cooler Master
Aquagate Viva ... 120
Chłodzenie procesora Pentagram
Freezone HP-120 AlCu i HP-100 AlCu Tower ... 121
Odtwarzacze Genius MP-2501 i Azo X-Life X95 ... 122
GPS MIO DigiWalker C710 ... 124
Odtwarzacz Creative Zen Vision W 30 GB ... 125

INDEKS GIER

Alpha Prime ... 078
Alpine Ski Racing 2007 ... 072
Anno 1701 ... 088
Armed Assault ... 080
Broken Sword Saga ... 094
Colin McRae: DIRT ... 022
Dream Pinball 3D ... 087
El Matador PL ... 092
Fable 2 ... 024
Faces of War ... 076
Gotowe na wszystko ... 084
Heroes of Annihilated ... 068
Keepsake PL ... 091
Loki ... 030
Mark, The ... 083
Medal of Honor: Airborne ... 026
Microsoft Flight Simulator X ... 060
Race: The WTCC Game ... 064
Rainbow Six: Vegas ... 046
Roboblitz ... 075
Rogue Warrior ... 020
Sam & Max: Culture Shock ... 071
Scarface PL ... 091
Skijumping 2007 ... 072
SW EaW: Forces of ... 066
Supreme Commander ... 036
Terrorist Takedown:
Tajne Operacje ... 093
Tomb Raider: Anniversary ... 028
Ultimate Spider-Man PL ... 092
Warhammer: Mark of Chaos ... 056

www.Spotler.pl TAPETY SMS na 7441
Wszystkie telefony z kolorowymi wyświetlaczami
Odsłuchaj dzwonek Zadzwoń pod numer * 71402
DZWONKI SMS na Poli 7441 Mono 7258 Real 7641
PROMOCJA 1 zł TAPETY SMS na 7140
ANIMACJE / WYGASZACZE SMS na 7441
MAPA SMS na 7940
GRY SMS na 7940
gameloft
NeverWinter Nights KONKURS DO WYGRANIA 10 GIER
Wystarczy wysłać SMSa o treści WINTER7 na 7140 i odpowiadać na pytania
Polska wersja językowa z gwiazdorską obsadą: Piotr Fronczewski, Krzysztof Kowalewski, Marian Opania, Henryk Talar, Wiktor Zborowski
Konkurs trwa od 27.11.2006 do 5.01.2007
Szczegóły i regulamin konkursu na www.spotler.pl
DZWONKI/ODGŁOSY SMS na 7441

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

// BONUSY

Action Mag
Adventure Zone
Bonus 1
Bonus 2
Esensja
FAQ
Fotosmuggler
FPP Megazin
Heyah Cybersport
Poznań Game Arena 07
Spis dem i gier 2006
Tawerna RPG

// DEMA

Faces of War
F.E.A.R.: Extraction Point
Ninja Pirate
Race: The WTCC Game
Sam & Max: Culture Shock
Splinter Cell: Double Agent
Warhammer: Mark of Chaos

// FREEWARE

Blobby Volley
Mysz Teodor

// PATCHE

Age of Empires 3 v1.01
Battlefield 2142 v1.01
Broken Sword 4 v1.1
Call of Duty v1.5
Earth 2160 v1.38
FIFA 07 PL
Mage Knight v1.02
Railroads v1.01
Railroads! Train Livery Pack 1
SC: Double Agent v1.01
Scarface
Sims 2 Pets decensor
Stronghold Legends v1.01

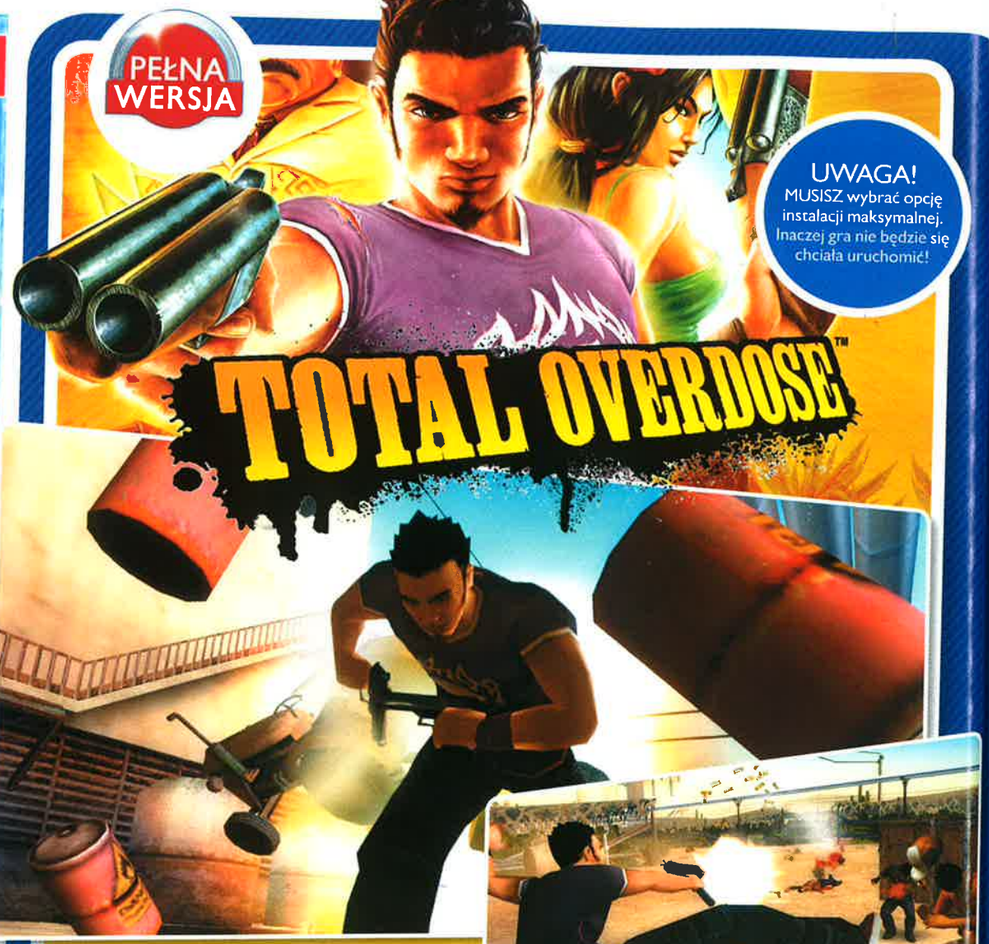
// STEROWNIKI

Catalyst 6.11
Forceware 93.71
K-Lite Mega Codec Pack 1.61

// TRAILERY

C&C Tiberium Wars
Crysis
HoMM V: Hammers of Fate
Hellgate: London
Il 2 Sturmovik 1946
Jade Empire
Rainbow Six Vegas Multi
Theseis

PEŁNA WERSJA



UWAGA!
MUSISZ wybrać opcję instalacji maksymalnej. Inaczej gra nie będzie się chciała uruchomić!

Fragmenty recenzji:

Gra nie stanowi żadnego wyznania dla intelektu, ale i nikt o zdrowych zmysłach od niej tego nie wymaga. Zamiast tego mamy tu tony radości spowodowanej fajnymi wybuchami i niekonwencjonalnymi pomysłami twórców.

Bohater gry, Ramiro, jako agent nieoficjalny, nie musi wcale przejmować się jakimikolwiek zasadami. Ma licencję na zabijanie, zabawianie kobiet, jedzenie tortilli i picie tequili. I to właśnie w jego skórze spędzisz najwięcej gry! Czyżbyś się znalazł w meksykańskim raju?

Niewątpliwie tak, ale tylko pod warunkiem, że uwielbiasz pieścić swoje zmysły zapachem krwi i prochu oraz widokiem wielkich wybuchów. (...) W Total Overdose stajesz się brutalnym macho i archetypem latino lovera w jednym, zapominając jednocześnie o myśleniu. Tu z powodzeniem wystarczy instynkt.

Gra Deadline Games to strzelanka z widokiem TPP wzorowana lekko na serii Grand Theft Auto, z kilkoma zapożyczeniami z cyklu Max Payne. (...) Poziom trudności ustalasz w menu, ale w każdej chwili możesz go zmienić.

Najefektowniejszą częścią Total Overdose są oczywiście strzelaniny. 90% czasu wymiany ognia spędzisz w trybie bullet time, skacząc na boki a la Max Payne lub też odbijając się od ścian i strzelając do góry nogami, który to ruch zaczerpnięty został z Matrixa. By jeszcze bardziej uprzyjemnić graczom sianie destrukcji, w Total Overdose pojawiły się dodatkowo specjalne ruchy. Rodzajów broni nie liczyłem, ale jest ich naprawdę sporo.

Poruszasz się swobodnie po mieście Los Torros przy granicy z USA, możesz atakować przechodniów, kraść samochody, demolować latarnie, zbierać power-upy...

Ścieżkę dźwiękową tworzą meksykańskie kapele grające coś w rodzaju skrzyżowania rocka z hip hopem. Jest to mieszanka nadspodziewanie strawna i bardzo dobrze pasuje do klimatu gry. (...) Intensywność akcji i efektowność nakręcana przez wydarzenia dziejące się na ekranie nie pozwala zauważyć jakichkolwiek mankamentów już po kilkunastu minutach. Zresztą przekonaj się o tym sam!

GATUNEK: AKCJA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: QN^IK
RECENZJA W CDA: 11/05
OCENA: 7+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 71%

Redakcja informuje, że
•DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 11.12.2006
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema

PEŁNA WERSJA

Ground Control II: Operation Exodus PL

Fragmenty recenzji:

„Jedynka" to do tej pory jeden z najlepiej wyglądających RTS-ów. A „dwójka"? Wygląda wprawdzie jeszcze lepiej, ale po Soldiers już takiego wrażenia nie robi. Na szczęście grafika to nie wszystko, co gra ma do zaoferowania.

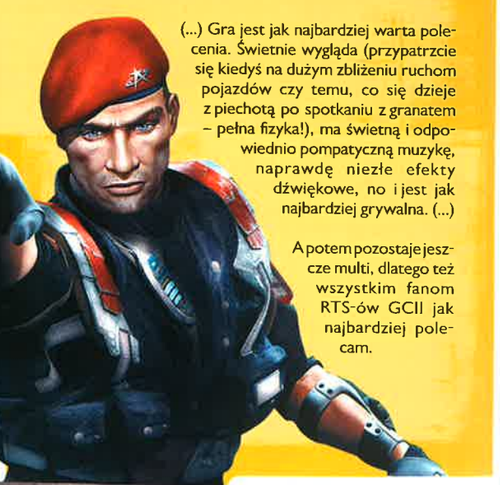
Innym znakiem rozpoznawczym serii było interesujące – jak na RTS – podejście do kwestii zarządzania surowcami. Tych bowiem najzwyczajniej w świecie... nie było. (...) I właśnie z przywoływaniem oraz zarządzaniem surowcami związana jest jedna z największych zmian wprowadzonych w „dwójce". Wprawdzie nadal niczego nie wydobywamy, ale w zamian wprowadzono tu punkty zaopatrzenia, które otrzymujemy za „dobre sprawowanie" w czasie misji. Czyli: zdobywanie punktów zwycięstwa (miejsca o strategicznym znaczeniu, które obydwie strony chcą kontrolować), rozwalanie wrogów itp.

Innym znakiem rozpoznawczym „jedynki" były perfekcyjnie wyglądające krajobrazy (...). Oczywiście „dwójka" jest jeszcze ładniejsza. (...)

Mamy tu dwie strony konfliktu – walczące o niepodległość z Imperium Terran wojska Northern Star Alliance oraz... i tu niespodzianka – drugą stroną nie są bowiem wojska Terran, a obcych zwanych Viron Nomads. Znaczy się z siłami Terran też trochę walczyć będziemy, ale dwie znajdujące się w grze kampanie poświęcone są właśnie NSA oraz Vironom.

SERIAL DO GRY:
LUR9-BAG2-FYP5-RAD7-4936

Podany numer trzeba wpisać przy instalacji, umożliwia on grę w trybie single. Jeśli macie zamiar grać w Internecie, powinniście odwiedzić naszą stronę internetową (www.cdaction.pl) i tam po podaniu własnego e-maila otrzymacie inny, indywidualny klucz CD umożliwiający grę w Sieci.



(...) Gra jest jak najbardziej warta polecenia. Świetnie wygląda (przypatrzcie się kiedyś na dużym zbliżeniu ruchom pojazdów czy temu, co się dzieje z piechotą po spotkaniu z granatem – pełna fizyka!), ma świetną i odpowiednio pompatyczną muzykę, naprawdę niezłe efekty dźwiękowe, no i jest jak najbardziej grywalna. (...)

A potem pozostaje jeszcze multi, dlatego też wszystkim fanom RTS-ów GCII jak najbardziej polecam.

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 700 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: ALLOR
OCENA: 8+/10
RECENZJA W CDA: 09/04
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 81%

F.E.A.R.: Extraction Point

Dodatek do jednej z najciekawszych gier roku 2005 i jednego z najlepszych FPS-ów ostatnich lat. Chyba jeszcze bardziej intensywny i zabójczy niż podkładka. I wiecie co? Demo Extraction Point sprawiło, że ponownie zainstalowałem F.E.A.R. Uwaga: przed instalacją program zapyta o wiek. Ci, co mają mniej niż 17 i są prawdomówmi, nie pograją.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 1,5 GB NA HDD

Sam & Max: Culture Shock

Zwariowany duet: pies i królik w akcji! Kolejne zagadki do rozwiązania, a całość okraszona dobrym humorem i sympatyczną grafiką. Recenzja w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 230 MB NA HDD

Dead to Rights II: Hell to Pay

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: TPP/AKCJA
WYMAGANIA: WIN ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB (PS 1.1)
AUTOR RECENZJI: CORMAC
OCENA: 5
RECENZJA W CDA: 10/05
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 61%

Fragmenty recenzji:

Jack Slate, najtwardszy glina w Grant City, powrócił. Szybciej strzela, efektowniej skacze. (...) Tym razem ruszamy na ratunek sędziemu, którego porwali przestępcy. Fabuła jest tak nafaszerowana standardami z klasyków kina zabijanego (np. „Życzenie śmierci 5"), a dialogi i odzywki Jacka tak męskie i burackie (*Obiecywałem, że zabiję cię ostatniego? Kłamałem...*), że oczywistym jest, iż scenarzyści puszczają do gracza oko. Podejście jak najbardziej słuszne. (...)

Dla tych, którzy nie otarli się o pierwszą część Dead to Rights – gra jest niejako skrzyżowaniem Maxa Payne'a z Serious Samem. Z pierwszej z tych gier zaczerpnięto sposób prezentacji akcji i bullet time, z drugiej zaś hordy przeciwników i zupełną bezmyślność rozwałki.

Główną różnicą pomiędzy Dead to Rights a Max Payne jest to, że w grze Namco nie musimy sami celować. Po wciśnięciu odpowiedniego klawisza namierzamy delikwenta i trzymamy go na muszce mimo najdzikszych fikołków.

Akrobacje połączone ze zmasowanym ostrzałem, eksplozjami i iskrami sypiącymi się ze strzaskanych urządzeń elektrycznych są niezwykle efektowne, a do technik rozbrajania, które wprowadził już pierwszy Dead to Rights, sequel dołożył aż 13 animacji. Ruch, jaki wykona Jack, zależy od sytuacji, np. od tego, jaką broń trzyma przeciwnik. Rzutów, dźwigni, łamania rąk i skręcania karków nie powstydziłby się Steven Seagal.

(...) W przypadku braku amunicji z pomocą ponownie przyjść nam może wierny kompan – pies Shadow. Możemy nasłać go na przeciwnika, a wtedy mądre psisko nie tylko go zagryzie, lecz także przyniesie nam jego giwerę. Ze znanych nam już z poprzedniej części sztuczek pozostały kanistry, które można rzucać w kierunku wroga, a następnie w locie wysadzać.

Faces of War

Kto miał kłopoty z przełknięciem dwa lata temu Soldiers z powodu poziomu trudności, powinien przyjrzeć się Faces of War. Sporo w grze zostało z protoplasty (np. interfejs czy możliwość dewastacji całego środowiska gry), ale grywalność znacznie wzrosła. Recenzja w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 450 MB NA HDD

Race: The WTCC Game

Niezłe wyścigi, z dość dobrym modelem jazdy. Do wyboru jednak mamy tylko opcję Time Attack. Uwaga: instalując demo należy wykazać się daleko posuniętą cierpliwością. Nie panikujcie, że coś się zawiesiło, trzeba poczekać... długo. Recenzja w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 520 MB NA HDD

WIRUS W PROJECT SNOWBLIND?

RAPORTOWALIŚCIE NAM, ŻE NIEKTÓRE ANTYWIRUSY WYKRYWAJĄ W LOADERZE PROJECT SNOWBLIND COŚ, CO MOŻE BYĆ WIRUSEM. USPOKAJAMY – TO NA 100% FAŁSZYWY ALARM, MOŻECIE INSTALOWAĆ I GRAĆ SPOKOJNIE. TO NIE JEST WIRUS!

Warhammer: Mark of Chaos

Epicka strategia osadzona w realiach Warhammera. Tak najkrócej i najdokładniej można opisać wrażenia, jakie towarzyszą zabawie z demem. Naprawdę doskonała rzecz dla wszystkich fanów strategii, choć wymagania sprzętowe (łącznie z ilością miejsca na HDD, które to demo zajmuje) mogą trochę wystraszyć. Recenzja w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 2,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 RAM, 3 GB NA HDD

Splinter Cell: Double Agent

Cóż, raczej nieprzyjemna niespodzianka końca roku 2006. Strasznie zabugowana, miejscami bezsensowna kontynuacja jednej z najlepszych skradanek. Sami zresztą zobaczcie, ile racji w tych słowach.

WIN XP, PROCESOR 3,5 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 256 RAM, 1,2 GB NA HDD

COŚ NIE GRA?

GROUND CONTROL 2

Problem: na monitorze wyświetla się połowa ekranu gry.

Podpowiedź: konieczna jest aktualizacja sterowników karty graficznej.

TOTAL OVERDOSE

Problem: nie słychać dźwięków, nie słychać niektórych dźwięków.

Podpowiedź: konieczna jest aktualizacja sterowników karty dźwiękowej. Restart. Znów uruchamiamy grę. Gdy to nie pomoże, zmniejszamy lub wyłączamy przyspieszenie sprzętowe karty dźwiękowej. [W Windows klikamy Start, potem Uruchom i wpisujemy ***dxdiag***. Po ukazaniu się okienka wybieramy zakładkę ***Dźwięk*** i za pomocą widocznego tam suwaczka zmniejszamy *Poziom sprzętowego przyspieszenia dźwięku.*]

DEAD TO RIGHTS II

Problem: gra nie chce się uruchomić lub filmiki z intro wyświetlane są w osobnych okienkach.

Podpowiedź: występuje konflikt gry z zainstalowanymi kodekami wideo. Prosimy zainstalować kodeki z załączonego pakietu K-Lite Mega Codecs.

Ninja Pirate

Kto lubi staromodne zręcznościówki, temu się spodoba. Nie wiem wprawdzie, co ma wspólnego jednonogi pirat z ninją, ale całkiem przyjemna, bezmyślna sieczka.

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 700 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 RAM, 29 MB NA HDD

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...
1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłoporów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu jnformacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (0711 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.
b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

Milionów Guild Wars... trzy!

Duet ArenaNet i NCSoft, a więc twórcy i wydawcy gier serii Guild Wars, poinformował, że łączna sprzedaż Guild Wars oraz jej dwóch dodatków – Factions i Nightfall, sięgnęła 3 milionów sztuk. Nie mniej istotne jest także **stałe, szybkie tempo** osiągnięcia tej **imponującej liczby** – stało się to w zaledwie 1,5 roku od dnia 0. Kolejne gry serii – w drodze.

www.guildwars.com

Havok w Fable 2

Jako mikrouzupełnienie zapowiedzi ze stron 24-25 informacja, że Fable 2 – sequel „baśniowego" role-playing autorstwa Petera Molyneux tworzony w Lionhead Games, wykorzystywać ma „Havok Complete". Pozwalamy sobie powątpiewać, że to właśnie w wiarygodnej fizyce obiektów tkwić ma ostatni sekret Fable 2... Więcej o Fable 2 w numerze.

www.lionhead.com

SHORTY

XNA Studio Express

Microsoft konsekwentnie, krok po kroku, realizuje swoją strategię globalnego podboju serc i umysłów graczy. Kolejnym stopniem integracji jest XNA Studio Express – zestaw narzędzi developerskich dla domorosłych twórców gier zgrupowanych w XNA Creators Club. Jak na razie, warto wyjaśnić, chodzi o gry na Xboxa 360, których „premiery" odbyć się mają w sieci Xbox Live (który stanowić ma swoiste YouTube dla gier), niemniej wraz z powstaniem pecetowej części Live spodziewamy się podobnej inicjatywy dla PC.

http://msdn.microsoft.com

Titan Quest: Immortal Throne

Duet developerski Cyberlore-THQ ujawnił tytuł i listę cech pierwszego oficjalnego dodatku do Titan Quest – hack'n'slasha, który, jak być może jeszcze pamiętacie, spotkał się z całkiem niezłym przyjęciem... Qn`ika. Immortal Throne jednak, jak się zdaje, ma szansę wypełnić niedostatki pierwowzoru. Jego atutami ma być nowy rozdział fabuły wielkości całej Hellady (czyli jakiś 3/4 poprzedniej gry), nowa specjalizacja – Sen, co daje 8 nowych klas, a także 30 questów, 20 rodzajów potworów i ponad 250 sztuk unikatowej broni, a także karawany, zaklinacze i pergaminy... Jest na co czekać. Immortal Throne gotów ma być już wiosną.

www.titanquestgame.com

Call of Duty 4

Mamy dobre wieści dla wszystkich wciąż jeszcze zdruzgotanych decyzją Activision, by Call of Duty 3 miała, przynajmniej jak na razie, stanowić 'exclusive' konsol. Dobre dlatego, że jak informują źródła zazwyczaj dobrze poinformowane, w produkcji jest już Call of Duty 4, która przywróci ma równowagę w przyrodzie i pojawić się także na PC. Naturalnie jak na razie

Two Worlds Collector's Edition

Edycje kolekcjonerskie różniące się od zwykłych, sporo tańszych, tym tylko, że zawierają płytę audio z soundtrackiem z gry to tak naprawdę wyraźne nadużycie semantyczne i akrobatyka umysłowa. Prawdziwa gratka dla zbieraczy zaś wygląda tak jak dla przykładu Collector's Edition Two Worlds – role-playing tworzonej przez krakowskie studio Reality Pump. W niej prócz gry, instrukcji i płyty DVD z produkcji znajdziemy plakat, mapę, ale także talię kart, a nawet koszulkę z gry. Prawdziwym rarytasem jednak pozostaje... nóż do listów w postaci miniaturki miecza Kilgorina!

www.2-worlds.com

CSI: Hard Evidence

Prawdziwa gratka dla miłośników rodzimej sceny politycznej! Świat, w którym – jak widać po tytule – znaleźć można niepodważalne dowody! A serio – CSI: Hard Evidence to kolejna, czwarta już bodaj gra na motywach popularnego amerykańskiego serialu kryminalnego. Miłośnicy tego typu rozgrywki wiedzą już, czego oczekiwać po Hard Evidence – mrocznych zagadek kryminalnych, wiarygodnych dochodzeń i... niezwykłych emocji związanych z odkrywaniem mrocznej strony Las Vegas. Ich również najbardziej ucieszy informacja, że twórcami tej „egranizacji" CSI ponownie okazuje się Telltale Games, studio uchodźców z LucasArts, którzy dali się już poznać z dobrej strony dzięki m.in. CSI: 3 Dimensions of Murder oraz recenzowanej w tym numerze Sam & Max: Culture Shock.

Niepodważalne dowody trafić mają w nasze ręce, tj. w ręce CSI, już wiosną.

www.telltalegames.com/csi/

Red Ocean – screenshoty

Niemieckie Collision Studios z dumą zaprezentowało światu nowe screenshoty z Red Ocean – intrygującego first-person shootera o naprawdę niezwykłej oprawie i ponoć także niebanalnej treści. Ta wprawdzie, biorąc pod uwagę, że bohaterem gry jest instruktor nurkowania nazwiskiem Hard, zdaje się grozić nadmiernym rozwodnieniem... Jednak, jak twierdzą sami twórcy, drugą pasję Herr Harda stanowi poszukiwanie skarbów, co samo w sobie zapewnia – dowodem Indy Jones i Lara Croft – niepowtarzalne emocje. Los chce jednak, by w czasie jednej z takich wypraw natrafił na podmorską postsowiecką supertajną bazę naukową, w jej wnętrzu zaś... to łatwa zagadka – obmierzłych terrorystów. A i to, zdaniem twórców, dopiero początek prawdziwych kłopotów!... Skarby Red Ocean przyjdzie nam odkryć już w marcu.

www.anaconda-games.com

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ NADCHODZI!

MYŚLĘ, WIĘC JESTEM
KARTEZJUSZ

Poznaj strategiczną grę wszech czasów:

- początek zmagań w wybranym przez gracza momencie historycznym z lat 1453-1789,
- rozgrywka z otwartym zakończeniem pod pełną kontrolą gracza,
- tysiące wodzów, monarchów, jednostek i krajów,
- różnorakie tryby rozgrywki wieloosobowej

i wiele więcej!

„Nadchodząca Europa Universalis III będzie najlepszą grą z serii. (...) Zaklinam również tych, którzy nie mieli okazji w Europa Universalis zagrać – spróbujcie, nie pożałujecie!"

GRY OnLine www.gry-online.pl

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

www.eufi.org
www.europauniversalis3.com

ZAMÓW JUŻ TERAZ WERSJĘ KOLEKCJONERSKĄ:

- ekskluzywne, rozkładane pudełko,
- polska/angielska (do wyboru) wersja gry,
- polska/angielska (do wyboru) drukowana instrukcja,
- oficjalna ścieżka dźwiękowa z gry,
- kolorowy, drukowany poradnik,
- plakat oraz mapa do gry,
- zestaw naklejek,
- dostęp do ekskluzywnych materiałów.

Tylko WWW.SKLEP.CENEGA.PL

Grę poleca magazyn historyczny MÓWIĄ WIEKI

12+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

129,90 PLN

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

paradox INTERACTIVE

© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive.

Fallout MMORPG?

Koniec roku 2006, czas zauważalnego ożywienia, jeśli o plany na przyszłość chodzi, niósł także wieści przynajmniej niepokojące. Taką była z pewnością informacja o... online owej Fallout – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, jaką Interplay zamierza powrócić do świata żywych. Wnioski takie wyciągnąć można z lektury dokumentu finansowego określającego budżet produkcji na 75 milionów dolarów, czas jego rozpoczęcia na styczeń 2007, zakończenia zaś na rok... 2010. Najlepszym tego komentarzem będzie przywołanie nieoficjalnej fanowskiej nazwy FallOut OnLine – FOOL.

www.interplay.com

Reklamy w CS 1.6

Valve ustami Douga Lombardi potwierdziło oficjalnie pogłoski, jakoby kolejnym elementem wzbogacającym Counter-Strike miałyby być personalizowane... reklamy ściągane przez grę z Internetu. Z naszej strony proponujemy jeszcze przemianowanie serwisu ze steampowered na adpowered...

www.steampowered.com

Alien FPS!

Nieco w cieniu rewelacji o Alien RPG pozostała pogłoska o Alien FPS, którym miałoby się rzekomo zajmować studio Gearbox Software – twórcy serii Brothers in Arms. Czekamy na potwierdzenie tych doniesień.

www.gearboxsoftware.com

SHORTY

szczegóły dotyczące tego projektu skrywa szczelna zasłona tajemnicy wojskowej. Wiadomo jednak, że odpowiada za nią studio Infinity Ward – a więc twórcy fenomenu (Call of Duty 3 jest dziełem Treyarch), a wykorzystana w niej technologia umożliwić ma efekty postrzałów lepsze nawet niż w ostawionych Soldier of Fortune. Mówi się także, że odtąd gry Call of Duty wydawane mają być co rok – tworzeniem parzystych zajmie się Infinity Ward, nieparzystych zaś – Treyarch.

www.callofduty.com

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Dobre wieści dla tych wszystkich, którzy wierzą w magię Harry'ego Pottera! Już w czerwcu, a więc za niespełna pół roku, czeka nas prawdziwe podwójne uderzenie mocy. Ekranizacja i „egranizacja" kolejnej powieści serii – „Zakonu Feniksa"! Co do tej ostatniej jej twórcy, Electronic Arts, twierdzą, że jest to najbliższa adaptacja z dotychczas przez nich poczynionych, a jeśli o rozmach graficzny idzie – cóż, dość będzie powiedzieć, że cyfrowy Hogwarth odpowiada w końcu temu, co znamy z książek i filmów, a postacie – spójrzcie tylko na screeny...

http://harrypotterea.com

The Sims 2 Seasons

Skłamałbym mówiąc, że informacja o Seasons – kolejnym, piątym już oficjalnym rozszerzeniu The Sims 2 była dla nas jakąś niespodzianką. Zaskoczeniem natomiast jest zakres zmian wykraczający wyraźnie poza zwyczajowe pięć nowych tapet i mikser. Seasons wprowadzi w życie Simsów pełne spektrum klimatów i pogody (wiosna, lato, jesień, zima – która kończy się, a która zaczyna?) plus sporą liczbę nowych aktywności, z walką na śnieżki z jednej i opalaniem się z drugiej strony. Do tego dochodzą efekty nieodpowiedniego ubrania (od grypy po poparzenie słoneczne), które negatywnie wpłynąć mogą na nowe kariery. Nie da się ukryć – Pory roku zapowiadają się naprawdę obiecująco! Niestety Seasons, zgodnie z przewidywaniami meteorologów z Maxis, zaczną się zmieniać dopiero w lutym.

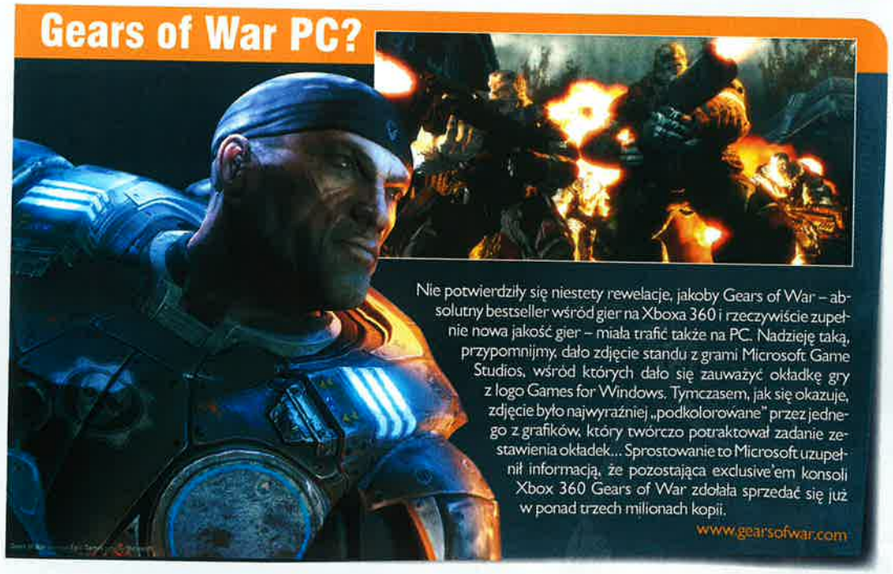
http://thesims2.ea.com

Alien RPG!

Zdaje się, że wiemy wreszcie, czym jest osławiony „projekt dla Segi", jakim zajmowało się Obsidian Games przez przynajmniej ostatni rok! To, uwaga, kolejna „egranizacja" filmowej serii „Alien". Twórcy Star Wars: Knights of the Old Republic II i Neverwinter Nights 2 twierdzą przy tym, że ich nowa gra ma być prawdziwym role-playing w świecie „Obcego", a nie – jak można by sądzić – prostym odtworzeniem fabuły wszystkich czterech dotychczasowych filmów. Niestety, premiera Alien RPG odbyć się ma dopiero w 2008.

www.obsidianent.com

Gears of War PC?



Nie potwierdziły się niestety rewelacje, jakoby Gears of War – absolutny bestseller wśród gier na Xboxa 360 i rzeczywiście zupełnie nowa jakość gier – miała trafić także na PC. Nadzieję taką, przypomnijmy, dało zdjęcie standu z grami Microsoft Game Studios, wśród których dało się zauważyć okładkę gry z logo Games for Windows. Tymczasem, jak się okazuje, zdjęcie było najwyraźniej „podkolorowane" przez jednego z grafików, który twórczo potraktował zadanie zestawienia okładek... Sprostowanie to Microsoft uzupełnił informacją, że pozostająca exclusive'em konsoli Xbox 360 Gears of War zdołała sprzedać się już w ponad trzech milionach kopii.

www.gearsofwar.com

STICKY

JoWooD i DreamCatcher

I jako bonus story – austriacki JoWooD przejmuje kontrolę nad kanadyjskim DreamCatcherem. Pogłoski o złej formie tego pierwszego okazały się tym samym cokolwiek przesadzone. Niedoszacowane zostały zaś najwyraźniej doniesienia o niezłej kondycji finansowej tego pierwszego. I tym optymistycznym akcentem...

www.jowood.com

SZYKUJE SIĘ GORĄCA NOC

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

JUŻ WKRÓTCE

PC DVD-ROM Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 16+ UBISOFT

* Dostępny wersja na platformie PC.

16+ www.pegi.info

DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA I ANGIELSKA

PC DVD ROM XBOX 360 PSP

WWW.RAINBOWSIXGAME.COM

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

99,90 PLN*

CENEGA

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation. Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and/or other countries.

Dark Messiah w styczniu

Nie ma coś szczęścia CD Projekt z hitami w sezonie świątecznym. Próba wydania Sid Meier's Pirates! na Gwiazdkę ubiegłego roku skończyła się tak, że najpierw Piratów wydali piraci, następnie – jakoś tak jesienią – konkurencja. W tym roku zaś rozczarowała i ich, i nas Dark Messiah of Might & Magic, której wersja na rynek polski, przygotowana nawiasem mówiąc przez sam Ubisoft, zawiera błąd uniemożliwiający grę w trybie multiplayer! Problem ten okazał się też wyjątkowo mocno zakorzeniony w strukturze programu – do tego stopnia, że jego usunięcie wymaga przesunięcia premiery Dark Messiah na styczeń. Na pocieszenie pozostaje nam obietnica, że polskie standardowe wydanie gry zawierać będzie elementy zachodniej wersji kolekcjonerskiej. To oznacza dodatkową postać do trybu multiplayer i cztery nowe rodzaje broni w trybie dla pojedynczego gracza. Poza tym w pudełku czekać będzie na nas płyta zawierająca film z produkcji, obszerny poradnik oraz mapa do trybu multiplayer. I jeszcze jedno – jak wieść niesie, Arkane Studios udało się wreszcie za sprawą patcha 1.02 doprowadzić grę do stanu, w jakim powinna była być w dniu swej premiery. Innymi słowy – mimo wszystko warto czekać!

www.darkmessiahgame.com

The Continuum

Rozpoczyna się nowa era gier hybrydowych. Dotychczasowe miksy role-playing i strategii w czasie rzeczywistym ustąpić będą musiały pola projektom czerpiącym inspirację z jeszcze większej liczby źródeł. Przykładem takiego może być The Continuum – hybryda strategii i role-playing rozgrywana online, wzbogacona dodatkowo o elementy gier kolekcjonerskich i 'lifestyle'owych'. W zamian za wsparcie finansowe w postaci opłaty abonamentowej sternicy tego ambitnego przedsięwzięcia – nowo powstałe studio Seven Lights (7L) – obiecują możliwość życia w świecie, o którego charakterze decydują niemal wyłącznie gracze. To od ich działań, a ściślej działań ich cyfrowych awatarów, zależeć ma nie tylko fabuła gry (hmm, niekończąca się wojna?), ale nawet wygląd świata! The Continuum znajdzie się w naszym kontinuum czasoprzestrzennym już wiosną.

www.thecontinuum.com

Frontline: Fields of Thunder

Szwedzko-rosyjski duet twórczy Paradox Interactive-Nival Interactive potwierdził doniesienia o przemianowaniu Frontline: Kursk, swej blitzkriegowej strategii wojennej, na Frontline: Fields of Thunder. Bezpośredniej przyczyny tej decyzji upatrywać należy, zdaniem twórców, w... słabej czytelności poprzedniego tytułu. Innymi słowy, słowo Kursk wcale nie kojarzyło się „interwiuowanym" z największą bitwą pancerną drugiej wojny światowej. Nie mam pojęcia, czy Pola Gromu wypadły w tym teście lepiej, niemniej zgadzam się, że nowy tytuł brzmi... bardziej poetycko. Premiera poetyckiej lub nie Frontline: Fields of Thunder już w lutym.

www.nival.com

Left 4 Dead

Duet Valve-Turtle Rock Studios, a więc w rzeczy samej ludzie, którzy dali światu Counter-Strike, ujawnili tytuł i pierwsze szczegóły w temacie ich kolejnego wielkiego dzieła. Tym jest Left 4 Dead – 'co-operative multiplayer action game' tworzona na bazie Source Engine. Co najciekawsze, rzeczona „współpraca wielu graczy" niekoniecznie oznacza grę online – przeciwnie, zadanie zapewnienia wsparcia wziąć ma na siebie przełomowa ponoć AI. Czy AI rzeczywiście okaże się bezcennym sprzymierzeńcem, czy też zostaniemy przez nią Left 4 Dead, przekonamy się już latem.

www.turtlerockstudios.com

SHORTY

Raven i Wolfenstein!

Warto od czasu do czasu przeglądać ogłoszenia o pracy w branży. Nie, nie dlatego, że znudziło się nam redagowanie CD-Action, ani tym bardziej, że chyli się ono ku upadkowi. Raczej po to, by znaleźć perełki jak potwierdzenie naszych wcześniejszych doniesień dotyczących przejęcia przez

Raven Software (seria Soldier of Fortune, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Jedi Knight: Jedi Academy, Quake 4, seria X-Men Legends) prac nad sequelem Return to Castle Wolfenstein! Modelarzy i grafików 3D gotowych do przeniesienia się do Madison w stanie Wisconsin uprasza się o wcześniejszy kontakt z redakcją celem nawiązania współpracy wywiadowczej. Zawsze to lepiej mieć swojego człowieka wewnątrz...

www.ravensoft.com

The Settlers II: The Next Generation – The Vikings

Niemieckie Blue Byte nie zamierza pozwolić żelazu ostygnąć i kuje, póki gorące. Innymi słowy, nie umilkły jeszcze wiwaty, jakimi Settlers powitali „Następne pokolenie", gdy ujawniony został plan wydania jego pierwszego oficjalnego dodatku. Ten, zatytułowany The Vikings, koncentrować się ma na tytułowej „nacji" i jej kampanii liczącej sobie 12 misji. Następne pokolenie rozpocznie podbój świata komputerów wiosną. Jako bonus zaś pytanie – czy znani z mielonki wikingowie mogli kuć żelazo, póki gorące?

www.blueByte.net

Sam Suede – R.I.P.

Nie mamy dobrych wieści dla fanów Ala Lowe i – bardziej nawet może – stworzonego przezeń Larry'ego Laffera. I nie chodzi tu o upodlenie, jakiego doznali obaj za sprawą Magna Cum Laude – skarlałej spadkobierczyni wspaniałych przodków. Mowa o Sam Suede: Undercover Exposure – przygodówce tworzonej przez samego Ala Lowe, która ze względów finansowych nigdy nie ujrzy światła dziennego. Spoczywaj w pokoju, Lar.., Sam.

www.sluwa.com

STICKY

Elite IV, MMO?

Na rzeczy były, zdaje się, nasze wcześniejsze przypuszczenia, że dane nam jeszcze będzie za życia ujrzeć ciąg dalszy kosmicznej serii Elite! Potwierdza je zresztą nie kto inny jak sam David Braben, który zdradził w jednym z wywiadów, że jego studio – Frontier Development, zajmuje się wdrażaniem nie jednego, lecz dwóch projektów powiązanych z Elite. Pierwszym ma być klasyczna gra single player, drugim – modna ostatnimi czasy MMO. Niestety, obydwie w pełnej produkcji znajdą się dopiero po ukończeniu prac nad konsolową The Outsider, to zaś oznacza, że Elit spodziewać się należy najwcześniej pod koniec 2008.

www.frontier.co.uk

Nowy, lepszy Dark Sector?

Wygląda na to, że rzeczywiście nieprawdą było wszystko, co wiedzieliśmy o Dark Sector. Zacznijmy od tego, że bohater Dark Sector – „agent ostatniej szansy" CIA nazwiskiem Hayden Tenno, trafia do postsowieckiej republiki Lasrii. Celem podróży nie jest jednak szeroko pojmowana turystyka (pozdrawiamy Tymo, który urlop zamierza spędzić w tajskich

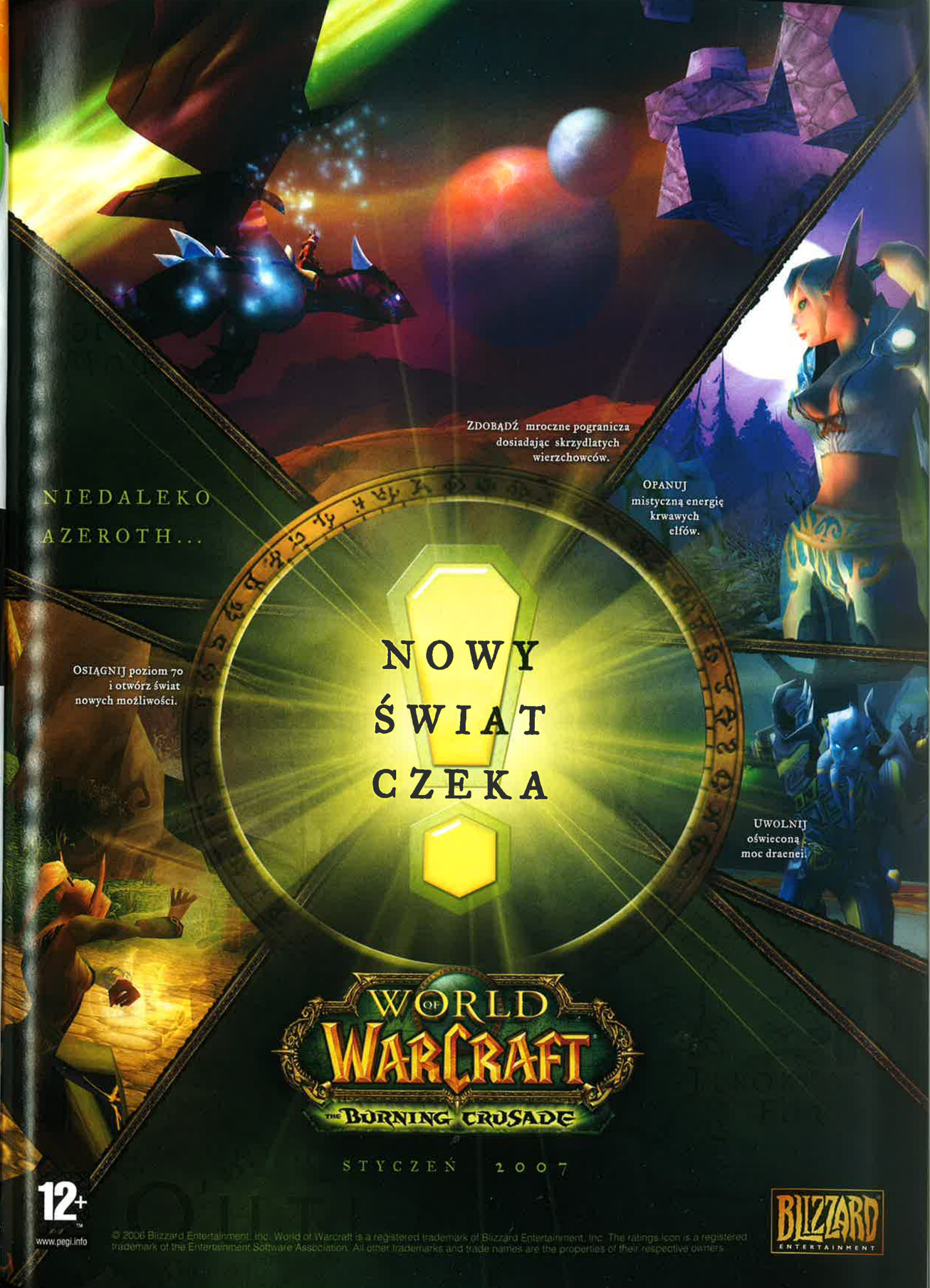
klimatach), a zbadanie pogłosek o broni biologicznej, produkowanej tu rzekomo w czasach Zimnej Wojny. Wkrótce po rozpoczęciu misji sam zostanie zainfekowany, wskutek czego jego ramię przekształci się – czy może zmutuje – w broń zwaną glewią, która prócz tego, że służyć ma do standardowej walki wręcz, zmieni się w swoisty harpun! Niestety, wszystko to przyjdzie nam poznać samemu najwcześniej pod koniec roku.

www.darksector.com

Silverfall

W swej francuskiej ojczyźnie Silverfall – role-playing autorstwa Monte Cristo Games – zdążyła się już doczekać pierwszych patchów. Cała reszta świata musi jednak, wskutek decyzji Atari, na jej premierę poczekać aż do marca. Wciąż wierzymy, że warto.

www.silverfall-game.com



KONKURS

DO PIÓR!

Tyle razy pytacie nas, co trzeba zrobić, by pisać do CD-Action, że postanowiliśmy wreszcie dać szansę absolutnie wszystkim. Niniejszym ogłaszamy konkurs na zapowiedź!

Reguły nie są skomplikowane: każdy, kto chce się dostać na łamy CDA, może teraz spróbować własnych sił. Jedyne, co trzeba zrobić, to napisać i wysłać nam zapowiedź jednego z trzech tytułów: **Overlord** (Triumph Studios), **The Show** (Sixteen Tons) lub **Infernal** (Metropolis).

Co można wygrać?

Główną i najważniejszą nagrodą jest publikacja zapowiedzi na łamach pisma oraz oczywiście otrzymanie normalnego honorarium autorskiego za tekst. To jednak nie wszystko – jeśli czyjaś zapowiedź naprawdę przypadnie nam do gustu, nie ukrywamy, że być może będziemy zainteresowani dalszą współpracą ze zwycięzcą/zwycięzcami... Gra zatem jest warta świeczki.

Ile tekstów można wysłać?

Można wysłać po jednej zapowiedzi każdej z gier, czyli w sumie trzy artykuły. Uwaga – jedna osoba nie może napisać dwóch artykułów o tym samym, nie ma więc możliwości, by na konkursową skrzynkę spływały co pięć minut nowe wersje z adnotacją „sorry, znalazłem literówkę, wysyłam poprawioną wersję". Nie – liczy się tylko ta pierwsza, każda następna nie będzie uwzględniana. Dobrze więc się zastanówcie i dziesięć razy przeczytajcie to, co napisaliście, przed wysłaniem do nas zapowiedzi. Czasu jest sporo, to nie jest konkurs na to, kto najszybciej cokolwiek wyśle.

Czy odpowiadacie na każdy list z tekstem?

Nie chcemy sobie dezorganizować zbytnio pracy, więc odpowiedź brzmi: tak, ale połowicznie. To znaczy każdy autor dostanie od nas maila z informacją, że tekst dotarł i wszystko z nim OK (tzn. można go przeczytać, załącznik daje się otworzyć). Nie udzielamy jednak żadnych informacji o naszej opinii i błędach, które znaleźliśmy. Niestety nie jesteśmy w stanie tego zrobić, więc nawet nas o to nie proście. Nie wysyłajcie też po kilkanaście razy tego samego tekstu, bo „wysłałem pięć minut temu i jeszcze nie mam odpowiedzi". Dajcie nam pięć dni roboczych – jeśli w tym czasie nie dostaniecie odpowiedzi, dopiero wówczas wysyłajcie wiadomość z załącznikiem ponownie. Jeśli ktoś jest bardziej niecierpliwy, niech pamięta, że wysłanie dwanaście razy tej samej zapowiedzi nie nastraja nas zbyt pozytywnie do jego osoby...

Czemu te tytuły? Nie mogę wybrać swojego?

Nie. Dobraliśmy je tak, by np. miłośnicy strategii nie byli zmuszeni pisać o FPS-ie, każdy powinien choć trochę – jeśli uważa się za gracza – być zainteresowany którymś z tych tytułów. W konkursie zaś nie zgadzamy się na wyszukiwanie sobie tytułów z dwóch powodów. Po pierwsze, dzięki zawężeniu tematyki znacznie łatwiej będzie nam porównywać prace, każdy będzie miał równe szanse. Po drugie: wiemy, jakie informacje można znaleźć o tych grach w Internecie. Nie ukrywamy, że duże znaczenie ma to, o ilu ważnych faktach przeczytamy w tekście. A postaramy się wiedzieć o tych grach możliwie wszystko, co się da.

Gdzie znaleźć informacje?

Na to pytanie na pewno nie odpowiemy, bo to jest jeden z najważniejszych testów – przed rozpoczęciem pisania musicie zdobyć jak najwięcej danych. Oczywiście wystarczającą ich liczbę do napisania zapowiedzi bez lania wody można znaleźć w Internecie (zapewniamy!), korzystając choćby z wyszukiwarek. Najbardziej ambitnym proponujemy wysyłanie maili do producentów gier z pytaniami, na które nie można znaleźć odpowiedzi nigdzie indziej. W takim jednak przypadku prosimy o podanie na dole tekstu dokładnego źródła, z którego korzystaliście przy szukaniu informacji. Jeśli w zapowiedzi znajdzie się coś, o czym my nie mamy pojęcia, możemy zapytać, skąd macie owe dane.

Z czego ma składać się tekst?

Nie chcemy budzić skojarzeń ze szkołą, więc nie powiemy, że ze wstępu, rozwinięcia i zakończenia. Nie ma tak łatwo – tu elementów jest więcej. Wymieniać ich nie będziemy, ale wystarczy przekartkować numer pisma, który trzymacie w rękach i spojrzeć, jakie elementy tekstowe są na stronie w zapowiedziach. Podpowiedź: dane producenta, data wydania, strona internetowa, ksywka z krótkim komentarzem itd. Przyjrzyjcie się też uważnie budowie: jak często pojawiają się nowe akapity, śródtytuły itp.

Co ze screenami?

Zwykle autor ma obowiązek je dostarczyć. Tutaj jednak wystarczy, gdy podacie adresy (linki) do miejsc, z których można je pobrać.

Jak pisać?

Już niejedna książka powstała, by odpowiedzieć na to pytanie – a nikomu się jeszcze to nie udało. Tym bardziej my nie będziemy się starali rozwikłać tej fundamentalnej zagadki. Zamiast tego kilka wytycznych: piszcie ciekawie; tak, byście sami chcieli taki tekst przeczytać. Starajcie się przekazywać myśli konkretnie, bez zbędnych ozdobników: prosto i logicznie, nie siląc się na niepotrzebnie zawikłany styl, ale i nie stroniąc od żartów (do pewnego stopnia). I choć nie ograniczamy was, jeśli chodzi o formę (nie zabraniamy pisać zapowiedzi nawet w formie beletryzowanej), pamiętajcie, że to treść i przekazywanie informacji są tu najważniejsze. Uważajcie też, by nie pisać rzeczy oczywistych i truizmów, które pasują do każdej gry. Sama informacja o dobrym AI nie wystarczy, trzeba ją albo poprzeć przykładem, albo w ogóle pominąć. I tak dalej, i tym podobne.

Jak długi ma być tekst? W jakim formacie?

Jako że chcemy zakończyć ten konkurs jeszcze w tym stuleciu, musimy ograniczyć długość tekstu. Maksimum to 4000 znaków (ze spacjami), minimum to 3000. Zapowiedzi możecie podsyłać w załącznikach do maili w formatach TXT, RTF lub DOC – wszystkie inne nie biorą udziału w konkursie, nie pakujcie też prac przed wysłaniem. Nie zawracajcie sobie również głowy „składaniem" tekstu – nie chcemy żadnych tabelek, screenów po bokach ani nic w tym stylu. Czysty tekst! Wszelkie „fajerwerki graficzne" będą działały raczej na niekorzyść, pamiętajcie o tym.

Na jaki adres wysyłać teksty?

Istnieją dwie drogi, poczta elektroniczna i tradycyjna, choć wątpimy, by ktokolwiek chciał korzystać z tej drugiej. Jeśli tak – ślijcie płyty z tekstami i screenami pod adres redakcji z dopiskiem na kopercie: „Konkurs na zapowiedź" (niestety na takie listy nie odpowiadamy). W przypadku poczty elektronicznej jest dużo łatwiej: ślijcie prace pod adres **zapowiedzi@cdaction.pl**.

Do kiedy trwa konkurs?

Ostatni raz sprawdzimy skrzynkę pocztową **31 stycznia 2007**. Jak wszystko dobrze pójdzie, już w numerze 04/07 zwycięzcy znajdą swoje teksty!

Mamy nadzieję, że nie ma już żadnych wątpliwości. Owocnego pisania!

UWAGA!

Wszelkie plagiaty, przepisywanie cudzych tekstów, dosłowne tłumaczenia z zachodnich sajtów itp. „pożyczki" będą traktowane z całą surowością – jako oszustwo i próba wyłudzenia od nas kasy (a są na to paragrafy w kodeksie karnym!). Przyłapany na czymś takim autor zostanie publicznie napiętnowany i dożywotnio zdyskwalifikowany, tzn. trafi na naszą czarną listę. Nie ulegajcie więc „ciemnej stronie Mocy"... |CDA|

PRZETRWAJĄ TYLKO LUDZIE PRAWDZIWEJ WIARY

W ROLACH GŁÓWNYCH:

BORYS SZYC JAKO GEORGE STOBBART MAGDALENA CIELECKA JAKO ANNA MARIA

Tylko w polskiej edycji wspaniały prezent: pełna wersja gry Broken Sword: The Sleeping Dragon po polsku!

BROKEN SWORD

ANIOŁ ŚMIERCI

JEDNA Z NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER PRZYGODOWYCH POWRACA!

PREMIERA W STYCZNIU 2007!

12+ www.pegi.info

A GAME BY CHARLES CECIL

Games for Windows

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

gram.pl

THQ

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

© 2006 Revolution Software Ltd. i © Sumo Digital Ltd. ™ Broken Sword są zarejestrowanymi znakami handlowymi Revolution Software Ltd. ™ Broken Sword – The Angel of Death są znakami handlowymi Revolution Software Limited. © 2006 NVIDIA, logo NVIDIA są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystano za pozwoleniem. THQ i logo THQ są znakami handlowymi, lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i loga są własnością swoich prawnych właścicieli.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: ZOMBIE INTERACTIVE
- DATA PREMIERY: 30 LISTOPADA 2007
- WWW.BETHSOFT.COM/GAMES/GAMES_ROGUEWARRIOR.HTML

HUT SĘDZIMIR | POZNAJE DICKA

NIGDY więcej nie mów do mnie po imieniu!

Ja ci dam „Wacuś, do domu"! Jestem Dick!

ROGUE WARRIOR™

Tytuł ma taki, że łatwo go pomylić z Rogue Trooperem, a bohatera o imieniu i nazwisku, które budzą mimowolny śmiech, szczególnie u potomków Piasta. Mimo to nowym projektem Bethesdy warto się zainteresować – wydawca Obliviona szykuje naprawdę porządnego FPS-a!

Zacznijmy od bohatera, faceta o nazwisku... Dick Marcinko. Jak by nie patrzeć, brzmi to mało poważnie – Dick to, jak wiadomo, jedno z określeń na męski organ płciowy, a Marcinko... to pozostawię bez komentarza. Wbrew pozorom takie, a nie inne „miano" dla bohatera gry komputerowej ma swoje uzasadnienie – Rogue Warrior inspirowane jest serią książek o tym samym tytule, napisaną przez żołnierza Navy SEAL, którego rodzice skrzywdzili za młodu dając mu imię i nazwisko, którego już, z litości, nie powtórzę. Te, jak podejrzewam, wybitne dzieła literatury traktują – jakżeby inaczej – o działaniach doskonale wyszkolonych żołnierzy w najbardziej niebezpiecznych zakątkach naszego globu. I dokładnie to samo mamy zobaczyć w grze.

Tra-ta-ta-ta-ta

Teatrem działań pierwszej gry opatrzonej tytułem Rogue Warrior (nie ulega wątpliwości, że jeśli odniesie ona sukces, pojawią się również kolejne) jest Korea Północna. Komunistyczny reżim wypowiedział właśnie wojnę Korei Południowej, grozi użyciem nuklearnego arsenału. Sytuacja jest poważna i wymaga szybkiej reakcji – na pole walki trafia Dick Marcinko w towarzystwie trzech towarzyszy broni, a ich celem jest odkrycie skali zagrożenia (czy Koreańczycy rzeczywiście mają dostęp do atomówek), a następnie wyeliminowanie go (tra-ta-ta-ta-ta!), a także ucieczka do Południowej Korei, bo gra zaczyna się „wpadką" na terytorium wroga (auć!).

Choć wraz z Dickiem „do ataku!" zakrzykną również inni żołnierze, gra będzie raczej „zręcznościowym" shooterem z możliwością wydawania rozkazów kompanom niż taktycznym FPS-em. Tu jedna refleksja „baj ze łej" – zdaje się, że fani wielogodzinnego (no, przynajmniej półgodzinnego) planowania akcji i ostrożnej realizacji (czyli wszyscy, którzy pokochali Rainbow Six 3) już nigdy nie dostaną produkcji pisanej pod nich, jeśli nawet takie serie jak Ghost Recon (vide Advanced Warfighter) czy właśnie Rainbow Six (w postaci średniego Lockdown i bardzo dobrego Vegas) wyznaczają kierunek „więcej akcji, mniej główkowania"...

Bądź jak Dick Marcinko!

Warrior na Unrealu

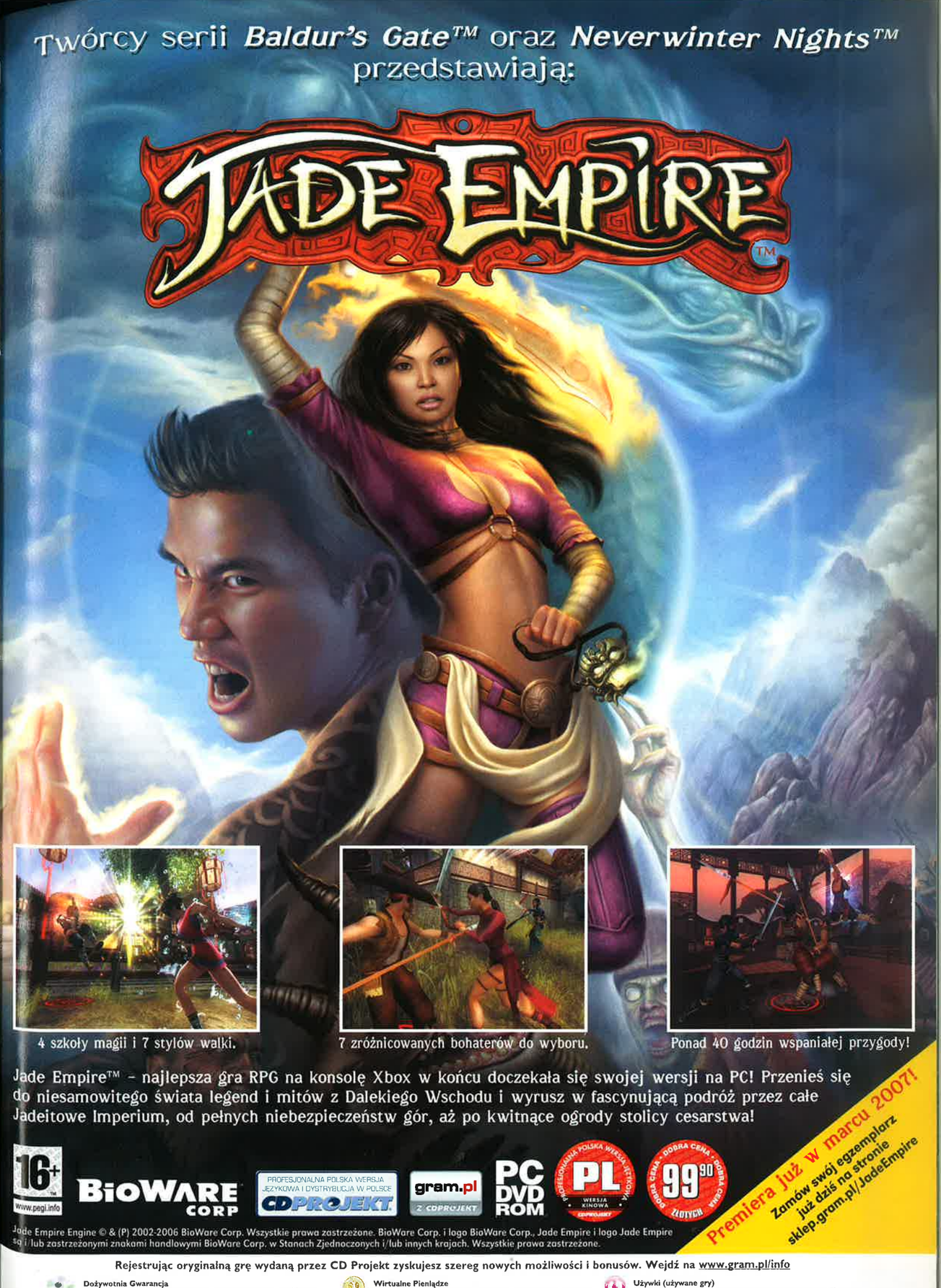
Rogue Warrior zapowiada się na cacko bardzo dopracowane pod względem technologicznym (choć w przypadku studia Bethesda trudno w to uwierzyć...). O wysoki poziom oprawy graficznej zadba Unreal Engine 3, co gwarantuje, że będzie ładnie, ale jeśli nie dostałeś na gwiazdkę nowego komputera i nie wyprosisz o niego Wielkanocnego Zajączka, najprawdopodobniej pograsz sobie tylko na najniższych detalach (patrz wymagania gry RoboBlitz ze s. 75). Ciekawie brzmi też informacja o tym, że poziomy będą bardzo rozległe, wczytywane na bieżąco wraz z przesuwaniem się bohatera po mapie lokacji. W efekcie droga dojścia do celu ma zależeć tylko i wyłącznie od gracza. Ekipa z Zombie zapowiada, że jednym z podstawowych doznań, jakie chce wywołać wśród graczy, ma być „poczucie swobody".

Multi multi

No i co, przestałeś się już śmiać z nazwiska bohatera? Dałeś się przekonać, że Rogue Warrior zapowiada się ciekawie? Jeśli jeszcze nie, może sprawi to informacja o pomysłach na rozgrywkę dla wielu graczy. Trybów multi ma być dziesięć, a map aż 200. Mówi się, że mają być one budowane z mniejszych komponentów, które po kolei są wybierane przez drużyny uczestniczące w pojedynkach – stąd ich duża liczba, będąca wynikiem kombinacji dostępnych modułów. Możliwa będzie również gra w trybie co-op, nawet dla czterech graczy. Dobry FPS potrzebuje mocnego punktu wyjścia dla fabuły, grafiki wysokiej jakości i rozbudowanych opcji do gry w sieci – Rogue Warrior wszystko to ma. Tylko jakoś tak trudno wczuć się w super-hiperkomandosa o imieniu... hm..., Wacek. **[CDA]**

Twórcy serii *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* przedstawiają:

JADE EMPIRE™



4 szkoły magii i 7 stylów walki.

7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.

Ponad 40 godzin wspaniałej przygody!

Jade Empire™ – najlepsza gra RPG na konsolę Xbox w końcu doczekała się swojej wersji na PC! Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu i wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium, od pełnych niebezpieczeństw gór, aż po kwitnące ogrody stolicy cesarstwa!

16+ www.pegi.info

BioWARE CORP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

PC DVD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA KINOWA PL WERSJA JĘZYKOWA CDPROJEKT

DOBRA CENA – DOBRA GRA 99,90 ZŁOTYCH

Premiera już w marcu 2007!
Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie sklep.gram.pl/JadeEmpire

Jade Empire Engine © & (P) 2002-2006 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DATA PREMIERY: LATO 2007
- WWW.CODEMASTERS.COM/DIRT/

ALLOR | COLIN RALLY DRIVER

COLIN MCRAE DIRT

Zawodowe rajdówki na PC to dość hermetyczny gatunek. Burns, Colin i... to by było – nie licząc staroci – na tyle. No dobra, jest jeszcze rodzimy Xpand, ale... to jednak druga liga. Co gorsze, o kontynuacji Burnsa nic nie wiadomo, nawet o Colinie milczano przez prawie półtora roku. W końcu jednak zasłonę milczenia zdjęto – i wygląda na to, że jest na co czekać!

Najważniejsza informacja ukrywa się pod literkami **Neon**, bo tak właśnie ochrzczono **nowy engine gry**. To zresztą na niego zwalono roczne opóźnienie (bo wcześniej Coliny wychodziły przecież co roku), ale wszystko wskazuje na to, że warto było czekać. Nowy silnik to nie tylko ulepszona grafika (ale w końcu nic w tym dziwnego, bo platformami docelowymi, prócz PC, są również konsole nowej generacji, czyli PS3 i X360), ale również kilka pomysłów, które udało się dzięki niemu zrealizować.

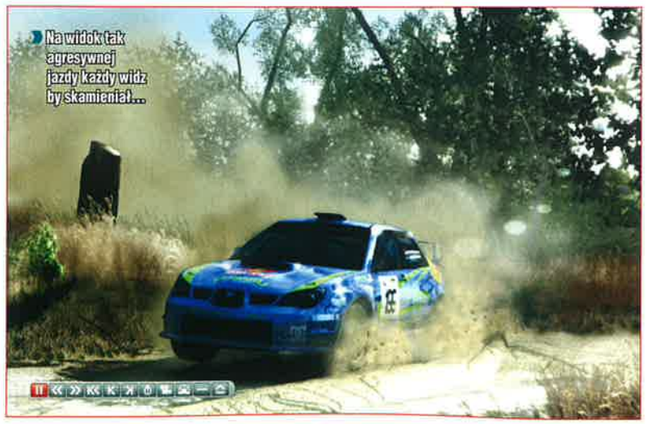
Powrót w wielkim stylu

Pamiętacie ostatniego Race Drivera? Nie chciałbym zapeszyć, ale mam takie nieodparte wrażenie, że DIRT (bo w nowym Colinie zrezygnowano z cyferek, a zamiast nich dano te właśnie cztery literki) podąży właśnie w jego kierunku. Będzie **więcej typów rajdów, pojawią się wyścigi i zupełnie nowe lokacje, przybędzie samochodów...** Kurczę, wiem, że zbyt wielkie oczekiwania mogą się potem brutalnie zemścić, ale skoro taka sztuczka już raz się Mistrzom Kodu udała – właśnie w przypadku doskonałej serii ToCA – są duże szanse, że uda się i w przypadku Colina.

Żeby nie było, że to tylko magiczne myślenie, na poparcie tej tezy mam kilka bardzo miłych faktów. Ot, choćby **oficjalnie potwierdzone rozszerzenie repertuaru**. Poprzednie Coliny to w końcu mocno monotematyczne rajdówki, DIRT natomiast idzie kilka kroków dalej. Oczywiście same rajdy mają pozostać i to w jeszcze bardziej rozbudowanej wersji niż w edycji 2005, bo z podziałem na imprezy europejskie, międzynarodowe i ogólnoświatowe oraz wszystkimi liczącymi się rajdówkami, z historycznymi włącznie. Ale na tym się nie kończy, a dopiero zaczyna.

Nie tylko rajdy

Pamiętacie znane choćby z CRC, ToCA czy Flatouta wyścigi Rally Cross na zamkniętych torach ziemno-asfaltowych? Były rewelacyjne. Teraz i w Colinie będziemy się mogli ścigać drzwi w drzwi z innymi maniakami błota na zębach. Nie wiadomo, czy będzie równie brutalnie jak w tym ostatnim tytule, ale twórcy odgrażają się, że **model uszkodzeń będzie dużo bardziej realistyczny**, niż to miało miejsce w poprzednich edycjach. Do tego będzie także w stanie symulować uszkodzenia powstałe nie tylko w wyniku fizycznego kontaktu z przeszkodami, ale również zmęczenia materiału.



Przyda się to choćby w rajdzie Dakar, który też ma się w nowym Colinie znaleźć. Oczywiście nie w stuprocentowo wiernej wersji, bo jaki procent graczy byłby w stanie siedzieć przy komputerze przez, powiedzmy, pięćset off-roadowych kilometrów non stop. Nawet jeśli mógłby to robić siedząc wygodnie w fotelu, a nie próbując się nie ugotować w blaszanej puszce pędzącej po bezdrożach. W wersji krótkiej powinno być jednak znacznie ciekawiej, tym bardziej że poza stosownymi osobówkami mają się pojawić także ciężarówki!

Kolejna nowa dyscyplina to Hill Climb. A właściwie bardzo stara, bo pierwsze tego typu rajdy odbyły się jeszcze pod koniec wieku XIX. O co chodzi? Zasady są proste, by nie powiedzieć – banalne. Szukamy (zazwyczaj) asfaltowej drogi biegnącej pod górę (im wyżej położona i bardziej pokręcona, tym lepiej), zbieramy maniaków prędkości, ustawiamy ludzi ze stoperem (w nowszej wersji – stopklatki) na mecie – i gotowe. Kto dotrze na szczyt w najkrótszym czasie, wygrywa. Jest wprawdzie jeszcze jedna, bardziej ekstremalna odmiana wspinania się, w której zamiast dróg występują skarpy, a śmiałkowie zasiadają za kierownicami specjalnych monstrów z silnikami o mocy 850 koni, ale na jej umieszczenie w grze za bardzo bym nie liczył, choć jeden z większych serwisów internetowych takie coś też zasugerował...

Szczytowanie w chmurach

I jeszcze małe co nieco na deser – **tor Pikes Peak International Hill Climb**. Tak, ta legendarna trasa też się w nowym Colinie znajdzie, i to cała. Ponad dwanaście mil długości, start na wysokości ponad 3000 metrów, meta czekająca po pokonaniu 156 zakrętów na wysokości ponad 4600 metrów... Zwana jest zresztą z tego powodu rajdem w chmurach – chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, dlaczego. A choć to nie jedyna tego typu impreza rozgrywana obecnie na świecie, na pewno jest jedną z najbardziej znanych, także z samochodówek.

Ale ta informacja ma też drugie dno. Bo skoro engine pozwala na odwzorowanie trasy o długości dwudziestu kilometrów, istnieje wielkie prawdopodobieństwo, że poradzi sobie z jeszcze dłuższymi. A wtedy ten cały mini Dakar (i nie tylko on, w końcu trasy dłuższe niż 4 minuty przydałyby się także w zwykłych rajdach) zaczyna się prezentować bardzo interesująco...

Mowa końcowa

Z pozostałych informacji wynika jeszcze, że **na pewno będzie multi** – ale jaki, tego już nikt powiedzieć nie chciał. Nieznane są również wymagania sprzętowe ani nawet to, czy przypadkiem nowy Colin nie pójdzie jedynie na Wiście... To ostatnie wydaje się wprawdzie mało prawdopodobne, bo ogranicza krąg odbiorców, ale na niskie wymagania sprzętowe bym się już nie nastawiał. Patrząc na sprzęt, jakiego do przyjemnego grania potrzebują tytuły ukazujące się również na next-genach, obstawiałbym przynajmniej **1,5 GB RAM-u, procesor w okolicach 4 GHz** (czytaj: Core-Duo byłoby jak najbardziej na miejscu...) **i kartę graficzną na poziomie GeForce 7900**. Do premiery jednak zostało jeszcze jakieś **pół roku**, a do tego czasu nie będzie to już nic wielkiego.

Zresztą popatrzcie na te obrazki – tak pięknej samochodówki jeszcze na PC nie było, a wymagania nie są przecież wcale większe niż choćby Gothica 3 czy GRAW-a. W dodatku na pięknym wyglądzie się nie kończy, bo wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że DIRT będzie kolejnym, bardzo dobrym Colinem – tyle że „nieco" bardziej rozbudowanym. A jak się to skończyło w przypadku ToCA Race Drivera, wszyscy fani samochodówek wiedzą. Osobiście nastawiam się w każdym razie na wielki hit, na który nie mogę się już doczekać.

No dobra, trochę koloryzuję, bo czekanie powinien już za chwilę umilić Test Drive Unlimited, ale to przecież zupełnie inne gry – i na obie czekam równie niecierpliwie. **|CDA|**

Czkawka podczas rajdu to jeden z koszmarów kierowcy.

Nieźle daje ten Neon.

Wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że DIRT będzie kolejnym dobrym Colinem – tyle że „nieco" bardziej rozbudowanym.

- PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS
- DATA PREMIERY: 2007
- WWW.LIONHEAD.COM

Nie graj w tę grę. Żyj w niej. Żyj nią!

HUT SĘDZIMIR | SNUJE BAJE

Oooo... widzę ciąg dalszy! ...Incooooomiiiing!

FABLE 2

O Fable 2 niewiele jeszcze wiadomo, ale już budzi emocje. Głównie za sprawą Petera Molyneux, który opowiada o niej z entuzjazmem dużo większym niż wtedy, gdy zwykle mówi o swoich dziełach. A to oznacza, że nawet największy sceptyk może uwierzyć, że Fable 2 będzie najwspanialszą grą RPG w historii.

Najwspanialszą, a przy tym taką, która najpełniej oddaje ideę wyrażoną przez twórców określenia 'role-playing game'. Miały to być gry papierowe i komputerowe, które pozwalają wcielić się w kogoś innego, postać z wyimaginowanego świata, w nim żyjącą i rozwijającą swoje umiejętności. Niestety zarówno książkowe systemy RPG, jak i produkcje rozgrywane na komputerach zatraciły to, co w gatunku najważniejsze i w większości z nich istotniejsza jest wysokość współczynnika X i bonus od obrażeń zadawanych przez artefakt Y niż prawdziwe odgrywanie roli mitycznych bohaterów. Fable 2 ma ten stan rzeczy zmienić.

Wejdź w świat gry...

W jaki sposób? Molyneux wskazuje na cztery główne elementy, które mają sprawić, że „wejście" w świat gry będzie łatwiejsze, bardziej naturalne, niemal automatyczne. To **zmienny, ewoluujący wraz z graczem charakter krainy**, w której toczyć się będzie rozgrywka. (Co uczyni ją bardziej „prawdziwym", a więc i bardziej wiarygodnym miejscem – np. z nasionka zasadzonego na początku gry pod koniec może wyrosnąć duże drzewo.) A także **mocniej rozbudowany system rozwoju bohatera**, wprowadzenie systemu rodziny (kiedy na ekranie pojawią się dzieci kierowanej postaci, jego zaangażowanie emocjonalne w świat gry ma wzrosnąć) oraz **realistyczny system walki** (w tych najbardziej ekscytujących momentach gracz ma wiedzieć, że wszystko zależy od niego, a nie od ograniczeń symulacji walki). Mówiąc krótko, zgodnie ze słowami szefa studia Lionhead, świat Fable 2, jego lokacje i postacie, choć wykreowane w bebechach komputera czy konsoli (gra ukaże się w pierwszej kolejności na Xboxa 360), będą po prostu rzeczywiste (także dzięki wykorzystaniu modelu fizyki Havok 2).

...i załóż w nim rodzinę...

Zaangażowanie gracza w świat gry zwiększyć ma również **możliwość kupienia w zasadzie wszystkiego, co w nim widać** – od zwykłego miecza po karczmę czy zamek. Gra ma być skonstruowana w tak „inteligentny" sposób, że np. po zakupie domostwa bohater, a wraz z nim jego rodzina, przeniesie się do nowego miejsca i w nim zamieszka. Ważny dla gry będzie również wątek rodzinny, a dokładniej uczucie „bezwarunkowej miłości", które – zdaniem Molyneux – będą budziły w graczu jego dzieci i żona. Tym bardziej że będą to postacie obdarzone z jednej strony własną inteligencją, z drugiej zaś – potrzebami, i np. pociechy będą prosiły bohatera, by zadbał o ich pożywienie, a żona, jeśli nie będzie akceptować wyborów moralnych kierowanej przez gracza postaci, może czynić mu wymówki.

...potem spierz kilka pysków...

Nowością w systemie walki ma być uwzględnianie w animacjach walczących nie tylko ich kształtów i rozmiarów, ale również specyfiki miejsca, w którym toczy się pojedynek. W efekcie bohater będzie w inny sposób wymachiwał mieczem w ciasnych korytarzach lochów, a inaczej na otwartej przestrzeni – a także będzie wyprowadzał inne ciosy walcząc z gnomem, a inne atakując ponaddwumetrowego ogra. Różnice te będą brane pod uwagę nie tylko w kalkulowaniu tego, jak walka będzie wyglądać, ale również w obliczaniu obrażeń zadawanych przez obie strony – to oczywiste, że uderzenie miecza po pełnym zamachu wywołuje większe szkody niż „krótkie" pchnięcie.

Eeee... zero „nocnego życia"...

Aż żal się w to wysmarkać.

Ten korytarz – jak nazwa wskazuje – prowadzi do koryta. (Wskazówka dla polityka.)

...i odkryj tajemnicę

Niewiele wiadomo o fabule gry. Informacja potwierdzona – jedyna – jest taka, że **Fable 2 dzieje się ok. 500 lat po wydarzeniach z części pierwszej.** Bohaterem gry jest zwykły wieśniak, „naznaczony" przez... spadające z nieba ptasie łajno (taką animacją gra będzie się zaczynać).

Głównym jego przeciwnikiem będzie postać – według słów Molyneux – „niewypowiedzialnie zła", która wyrządzi jakąś krzywdę rodzinie bohatera. Taka konstrukcja fabuły to kolejna rzecz, która ma emocjonalnie wiązać gracza z wirtualnym światem. Jeszcze większą tajemnicą jest jedna opcja, którą Peter zapowiada jako coś całkowicie „rewolucyjnego", prosty, ale przełomowy pomysł, jakiego dotąd w grach nie było.

A o co konkretnie chodzi? Tego niestety szef Lionhead nie zdradza – i zdradzać nie zamierza. Aż do momentu, kiedy uzna, że świat jest gotowy na to odkrycie. Według nas, owa największa tajemnica Fable 2 zostanie wyjawiona w okolicach **lutego lub marca** – i wtedy znów wrócimy do tematu! |CDA|

Konkurs SMS

ANOTHER WORLD

15TH ANNIVERSARY EDITION

Chyba nie ma gracza, który by nie grał w Another World albo chociaż o nim nie słyszał. To jeden z tych tytułów, przy których wyświechtane od nadużywania słowo „kultowa" [gra] pasuje jak cylinder do fraka, James do Bonda czy ryba do wody. To jeden z tytułów, które na zawsze pozostaną w panteonie Gier Wielkich. To jedna z tych gier, bez których nasz świat (...czy tylko nasz?) byłby bardziej szary.

Do wygrania monitor BenQ FP92W, zapewniający komfort w pracy i podczas zabawy!

BenQ

Monitor FP92W to szybki czas reakcji – tylko 5 ms, doskonałe parametry (rozdzielczość, która gwarantuje krystalicznie czysty obraz), a także świetna jakość (kontrast na poziomie 700:1). Dodatkowym atutem nowego FP92W są wyjścia – tradycyjne D-Sub oraz wyjście DVI.

Do tego plakaty Another World i 10 zestawów gier: Another World – Edycja Kolekcjonerska, Coffee Break, Racer 3: Gold Edition, Dominet Bank Ekstraliga, Great Invasions: Mroczne Wieki, The Secrets of Da Vinci: Zakazany manuskrypt.

Aby je wygrać, wystarczy wybrać prawidłową odpowiedź:

Akcja Another World rozgrywa się:
a) podczas Wojen Punickich
b) w baśniowej krainie fantasy
c) na obcej, wrogiej planecie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 31 stycznia 2007 r.

- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES
- DATA PREMIERY: WIOSNA 2007
- WWW.EA.COM/MOH/AIRBORNE/

GEM | WIELKI SKOK

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Jestem dziwnie pewien, że gdybym zapytał was, którą z gier serii Medal of Honor uważacie za najlepszą, większość odpowiedzi brzmiałaby... Call of Duty 2.

Za zamkiem czyhają dwaj Jedi?

O, do diabła, ten Amerikaner wyraźnie na mnie leci! I to jak szybko!

A mimo to twórcy ze studia Los Angeles Electronic Arts nie złożyli broni i raz jeszcze zamierzają zaatakować pozycje konkurencji w celu opanowania rynku wojennych first-person shooterów. Mając jednak świadomość, że teren, w którym przyjdzie się im poruszać, nie jest łatwy, zdecydowali się użyć tego samego fortelu, jaki wykorzystało Naczelne Dowództwo Sił Zjednoczonych w 1944 – **desantu spadochronowego**. Stąd też Medal of Honor: Airborne, gra ukazująca wojnę z punktu widzenia spadochroniarzy – a formalnie: żołnierzy amerykańskich dywizji powietrzno-desantowych. (Skojarzenie z bestsellerową „Kompanią braci" jest naturalnie uzasadnione. Do tego stopnia, że co złośliwsi mówić mogą o nieformalnej „egranizacji".)

Jak chcesz

Twórcy zapewniają przy tym, że mowa o pełnym doznaniu – od surowego wnętrza C-47, poprzez – uwaga! – manewrowanie spadochronem w celu wyboru miejsca lądowania po naturalnie walki w okrążeniu stanowiące specjalność tych formacji bojowych. Już w tym miejscu widać też pierwszą z wielkich innowacji, jaką EA zamierza zaskoczyć miłośników first-person shooterów. Mowa naturalnie **o całkowitym braku liniowych map**. W Airborne możliwe jest „wskoczenie" w misję w dowolnym miejscu mapy!

Jak trzeba

Medal of Honor: Airborne pozwoli uzyskać odznaki uczestnictwa wszystkich **pięciu operacji powietrzno-desantowych**, jakie przeprowadzili Amerykanie w czasie drugiej wojny światowej: Sycylia, Salerno, Normandia, Market-Garden, Ardeny. Mimo to oddamy aż **10 skoków** – za każdym razem najpierw jako „przewodnik" Eddie LaPointe, którego zadaniem będzie naprowadzenie na cel właściwego desantu, w którego skład wchodzić ma nasze drugie alter ego – szeregowy Boyd Travers. Niepowtarzalność misji gwarantować ma także **brak skryptów** zastąpionych tym, że zarówno sprzymierzeńcy, jak i wrogowie (w Airborne towarzyszyć ci mogą nawet setki spadochroniarzy!) wykorzystują system *Affordance*, w którym, jak w strategicznej Company of Heroes, **każdy obiekt na mapie może się stać osłoną przed ogniem przeciwnika**! Obie strony przy tym na bieżąco dokonują oceny pola bitwy i użyteczności osłon, co prowadzi w efekcie do dynamicznego tworzenia lokalnych frontów.

Jak umiesz

Airborne pozwolić ma także Electronic Arts na przetestowanie innego rozwiązania być-może-przełomowego dla całego gatunku first-person shooterów. Weźmy na przykład możliwość perfekcyjnego wykonania danego zadania, gdzie miękkie lądowanie pozwoli natychmiast wypiąć się z uprzęży i ruszyć w bój, bez konieczności odcięcia szarpiącego naszym herosem spadochronu. Niestety, nie bardzo potrafię sobie wyobrazić, jak na PC można odtworzyć powolne ściąganie spustu – system 'true trigger' (na Xboksie 360 to łatwe – pad ma odpowiedni „cyngiel"...), kiedy to precyzja spowoduje zwiększenie celności strzału. Podobać się natomiast może modyfikowanie broni, np. montowanie magazynków o większej pojemności czy uchwytów zmniejszających odrzut. Podoba mi się także obietnica leczenia ran w systemie stanowiącym rozsądny kompromis pomiędzy „weź pigułkę" z Allied Assault a „odpocznij sobie" z Call of Duty 2.

Jak naprawdę

Medal of Honor: Airborne tworzony jest na bazie **poważnie zmodyfikowanego Unreal Engine 3**. Dzięki temu możliwe ma być osiągnięcie stopnia uszczegółowienia, jakim nie może się poszczycić nawet Call of Duty 3. Po raz pierwszy np. animacje twarzy mają przedstawiać różne emocje! Niestety, **wciąż niewiele wiadomo o trybie multiplayer**. Inna rzecz, że jeśli prawdą okażą się zapowiedzi o nieliniowości misji i zabójczej sprawności AI w kampanii single player, stanowić może co najwyżej mile uzupełnienie. Pierwszego skoku w ramach najambitniejszej jak dotąd gry serii Medal of Honor dokonamy **wiosną 2007**. |CDA|

Złota Kolekcja

★★★★★

JUŻ W SPRZEDAŻY!

POZNAJ PIĄTĄ ODSŁONĘ HEROES OF MIGHT AND MAGIC!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
★ DODATEK KUŹNIA PRZEZNACZENIA

Gra stanowi doskonałe połączenie elementów RPG, strategii wojennej i ekonomicznej. Pokieruj bohaterami przemierzającymi rozległe, trójwymiarowe krainy, weź udział w bitwach oraz zadbaj o wydobycie surowców i rozbudowę zamków. Heroes of Might and Magic V wraz z dodatkiem Kuźnia Przeznaczenia gwarantuje niezliczone godziny doskonałej zabawy.

129,90 złotych

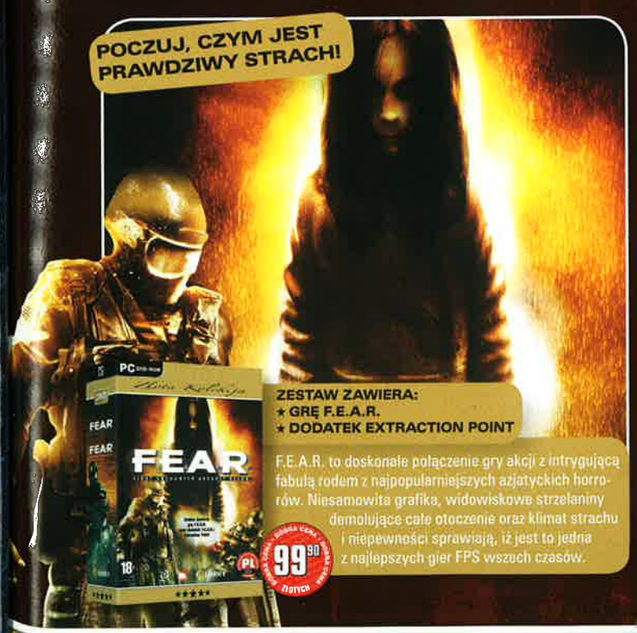
WKROCZ DO ŚWIATA WARHAMMER 40,000!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR
★ DODATEK WINTER ASSAULT
★ DODATEK DARK CRUSADE

Dawn of War to strategia czasu rzeczywistego, osadzona w uniwersum Warhammer 40,000 – niezwykle popularnym systemie gier bitewnych. Rozgrywka tworzy wspaniałe widowisko i zachwyca swoim rozmachem. Zastosowane rozwiązania docenili gracze i prasa branżowa – Dawn of War został okrzyknięty strategią roku 2004.

99,90 złotych

POCZUJ, CZYM JEST PRAWDZIWY STRACH!



ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ F.E.A.R.
★ DODATEK EXTRACTION POINT

F.E.A.R. to doskonałe połączenie gry akcji z intrygującą fabułą rodem z najpopularniejszych azjatyckich horrorów. Niesamowita grafika, widowiskowe strzelaniny demolujące całe otoczenie oraz klimat strachu i niepewności sprawiają, iż jest to jedna z najlepszych gier FPS wszech czasów.

99,90 złotych

ZAPISZ SWOJE IMIĘ NA KARTACH HISTORII!

ZESTAW ZAWIERA:
★ GRĘ AGE OF EMPIRES III
★ DODATEK WAR CHIEFS

Stań na czele jednego z wielkich europejskich narodów i weź udział w podboju Nowego Świata. Walcz o pozycję i bogactwo dla swojego kraju. W rewelacyjnym dodatku The War Chiefs poprowadź jednego z potężnych, indiańskich wodzów do walki przeciwko kolonizatorom i zdobądź całą Amerykę!

99,90 złotych

ZŁOTA KOLEKCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH Z OFICJALNYMI DODATKAMI. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O NAJWIĘKSZE HITY!

PL – POLONIZACJA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – CD PROJEKT

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Wirtualne Pieniądze
Używki (używane gry)

- PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
- DATA PREMIERY: MARZEC 2007
- WWW.TOMBRAIDER.COM/INDEX_TRA.HTML

MARTIN | HAPPY BIRTHDAY, LARA!

LARA CROFT TOMB RAIDER® ANNIVERSARY

Niezły widok na Krzemową Dolinę (z ang. Silicon Valley).

To niesamowite, jak ten czas szybko leci, gdy człowiek bawi się w miłym towarzystwie. Już 10 lat mija, odkąd światło dzienne ujrzała pierwsza gra o przygodach kobiety bez wątpienia łamiącej liczne standardy, kończyny przeciwników oraz – a może przede wszystkim – serca milionów graczy.

Tak, mija już 10 lat, odkąd w 1996 roku Eidos zainteresował się niewielkim studiem Core, w którym w głowie Toby'ego Garda narodził się pomysł na stworzenie... gry o przygodach Indiany Jonesa! Oczywiście nie było żadnej mowy o wykorzystaniu postaci wymyślonej wcześniej przez George'a Lucasa. Jak to w przypadku niewielkich, początkujących dopiero zespołów bywa, zaczęto pracować nad grą „lekko inspirowaną" postacią nieszablonowego archeologa. Był już bat, kapelusz, nawet spodnie koloru kremowego, aż w końcu zapadła decyzja – robimy z niego babę!

Ikona

Mniej więcej taką opowiastką uraczył europejskich dziennikarzy Ian Livingstone z Eidosa podczas spotkania w Science Museum w Londynie. Był to wstęp do ciekawego miniwykładu o powstaniu oraz fenomenie Lary Croft, bohaterki **obchodzącej dziesiąte urodziny serii Tomb Raider**. Nie ulega wątpliwości, że seksowna pani archeolog – która zamiast studiowania nudnych podręczników wybiera badania terenowe świetnie przy okazji wpływające na jej figurę – w ostatnim dziesięcioleciu stała się ikoną nie tylko światka gier. Lara Croft rozpoznawana jest niemal na całym świecie. Jej ciało zaś wyszło poza ekrany monitorów, by w realnym świecie niejako żyć własnym życiem. Lara wielokrotnie „występowała" w reklamach potentatów, takich jak Visa czy koncern motoryzacyjny Seat, stała się pierwszą wirtualną kobietą, która trafiła na okładkę prestiżowego amerykańskiego magazynu „Face", miała własną sesję dla „Playboya", stała się bohaterką komiksów oraz dwóch całkiem udanych filmów. W Larę Croft wcielało się wiele modelek, a na potrzeby hollywoodzkiego filmu nawet przewspaniała Angelina Jolie. Wśród osiągnięć pani archeolog znalazł się nawet epizod wokalny w postaci płyty – ta jednak opublikowana została wyłącznie we Francji. Gdybyś miał okazję usłyszeć nagrania w wykonaniu Rhony Mitry (pierwsza Lara-modelka), zrozumiałbyś, dlaczego tylko tam... (*)

To jednak tylko otoczka powstała wokół najważniejszego produktu – gier, a z tymi nie było najlepiej, ponieważ – **wraz z ciągłym wzrostem popularności bohaterki – spadała ich jakość**. Miarka przebrała się przy The Angel of Darkness, po którym Eidos rozstał się z Core, przekazując swój najważniejszy tytuł grupie Crystal Dynamics. Przygotowała ona Legendę – ostatnią odsłonę przygód Lary, która tchnęła w serię powiew świeżości. Ta sama grupa pracuje obecnie nad jubileuszową wersją pierwszej odsłony Tomb Raidera pod nazwą Anniversary.

O matko, toż chyba metr sześcienny tekstur poszedł na jej... koszulkę.

Kadr prawie jak z „Matrixa"...

...10 lat w branży? To ty stara rura jesteś!

Prawie jak remake

Będzie to pewnego rodzaju remake pierwszej części, bazujący na silniku graficznym Legendy, chociaż sam Toby Gard unika tego stwierdzenia. A to dlatego, że wiele elementów gry zostanie rozbudowanych, wygląd poziomów zmieniony, zaś sama fabuła – bardzo szczątkowa w pierwotnej wersji – na nowo wyjaśniona za pomocą liczniejszych cut-scenek. Ponownie więc będzie ci dane, w poszukiwaniu drogocennego artefaktu, odwiedzić zapomniane zakątki Peru, Grecji, Egiptu oraz odkryć Zaginione Miasto. Dokładniejszy opis zmian, jakie nastąpią w Anniversary, najlepiej rozpocząć oczywiście od głównej bohaterki.

Nowa, lepsza Lara

Lata mijają, a Lara wciąż pozostaje piękna i młoda. Lekkim poprawkom ponownie uległ wygląd jej twarzy, inne zmiany natomiast to raczej powrót do korzeni niż jakieś nowości. Po pierwsze, fryzura. Włosy bohaterki są dłuższe, brak im lekkich pasemek blond, a co najważniejsze – ponownie zapleciono je w przypominający linę okrętową i sięgający niemal pośladków warkocz. Po drugie – ubiór. Koniec z podkoszulkami, czarnymi skórami w stylu kobiety-kota oraz sukniami wieczorowymi. **Wracają krótkie spodenki, przypięte do ud pistolety oraz bardzo kusa bluzeczka**. Tu od razu widzimy pewien jubileuszowy ukłon w stronę najstarszych fanów serii, bo nie dość, że ta koszulka taka... opinająca, to i Lara jakby znów miała nieco pojemniejsze płuca. W samej kwestii ubioru ważnym nowym-starym elementem jest powrót tradycyjnego plecaka oraz wyposażenie Lary w przymocowaną do paska linkę magnetyczną (umożliwi ona np. przeskoczenie przepaści), która dotąd w grze pojawiała się w cut-scenkach, ale nie w ekwipunku bohaterki.

Podczas londyńskiego pokazu zaprezentowano jeden z bardziej zapadających w pamięci etapów pierwszego Tomb Raidera – w Peru. **Już na pierwszy rzut oka widać, jak mocno w przygotowywanej edycji jubileuszowej zmieniła się oprawa graficzna.** Krajobraz zrujnowanego miasta, błękitne niebo i falująca woda otaczające Larę prezentują się znakomicie i widać, że Crystal Dynamics maksymalnie wykorzystało możliwości najnowszych technologii oraz „legendarnego" silnika.

Wszystkie etapy budowane są przez programistów na nowo, ponieważ niemożliwe było skopiowanie fragmentów kodu tej bądź co bądź leciwej już gry. Fakt ten sprzyja inwencji autorów, którzy dodają do krajobrazu Anniversary dodatkowe półki skalne, tunele z ukrytymi grotami, w których czekać na graczy będą różnego rodzaju bonusy – m.in. alternatywne drogi do celu. Anniversary w założeniu nie ma być bowiem całkowicie liniowy.

Swojego rodzaju remake pierwszej części na silniku Legendy.

(Not) home, alone

W Anniversary nikt nie będzie drogą radiową podpowiadał ci, jakie czynności powinieneś wykonać, aby przejść do kolejnego etapu, co oznacza, że Lara ponownie będzie zdana wyłącznie na swą kobiecą intuicję. I nie pomogą jej nawet napotkani przeciwnicy, bo... w końcu Lara nie będzie walczyła z najemnikami i innymi pseudoarcheologami, ale – tu kolejny powrót do korzeni – z wilkami, nietoperzami, niedźwiedziami, a nawet dinozaurami.

I w tym też drzemie jedna z moich największych nadziei wobec najnowszego Tomb Raidera. Jeśli grałeś w jego pierwszą część, zapewne pamiętasz pojedynek z tyranozaurem. Ówczesna technologia nie pozwalała na zaserwowanie graczowi naprawdę emocjonującego starcia. Zmieni się to za sprawą nowego silnika graficznego, a walkę z T-Rexem śmiało można porównać do podobnych pojedynków z gry King Kong, tyle że... ogromną małpę zastąpi malutka i zwinna pani archeolog ze swoimi spluwami. ;)

Krótka (?) piłka

Prezentacja Tomb Raider: Anniversary zrobiła na mnie – a także innych dziennikarzach z całej Europy (bo nie wiem, czy wiecie, ale pojechałem na nią hen, daleko stąd) – spore wrażenie. W mojej głowie od razu jednak pojawiły się pewne wątpliwości co do nadchodzącej gry. Właściwie każdy, kto grał w Legendę, narzekał na jej długość – była to chyba najkrótsza odsłona serii, można ją było ukończyć w zaledwie kilka godzin. **Ile zabawy zapewni Anniversary? Tego dokładnie jeszcze nie wiadomo**. Z jednej strony twórcy zapewniają, że znają opinie graczy i biorą je pod uwagę podczas prac, z drugiej zaś dodają, że **z pewnością nie będzie miała takiej długości jak pierwszy Tomb Raider, ale w zamian rozgrywka będzie bardziej dynamiczna**.

Happy birthday, dear Lara!

Moja druga wątpliwość związana była bardziej ze sprawami świata rzeczywistego: czy nowa odsłona Tomb Raidera przyniesie ze sobą również nową Larę-modelkę, pozbawiając pracy przepiękną Karimę?

Toby Gard szybko rozwiał moje wątpliwości mówiąc: – *W żadnym wypadku! Karima to najlepsza Lara-modelka, jaką mieliśmy i wszyscy pozostajemy pod wpływem jej niesamowitej urody oraz talentu*. Uspokojony mogę teraz czekać na jubileuszowe Anniversary. I może lepiej nie zastanawiajcie się, ile tak naprawdę lat ma Lara w roku 2007... **[CDA]**

(*) Podpowiedź: Anglicy nie lubią Francuzów. :)

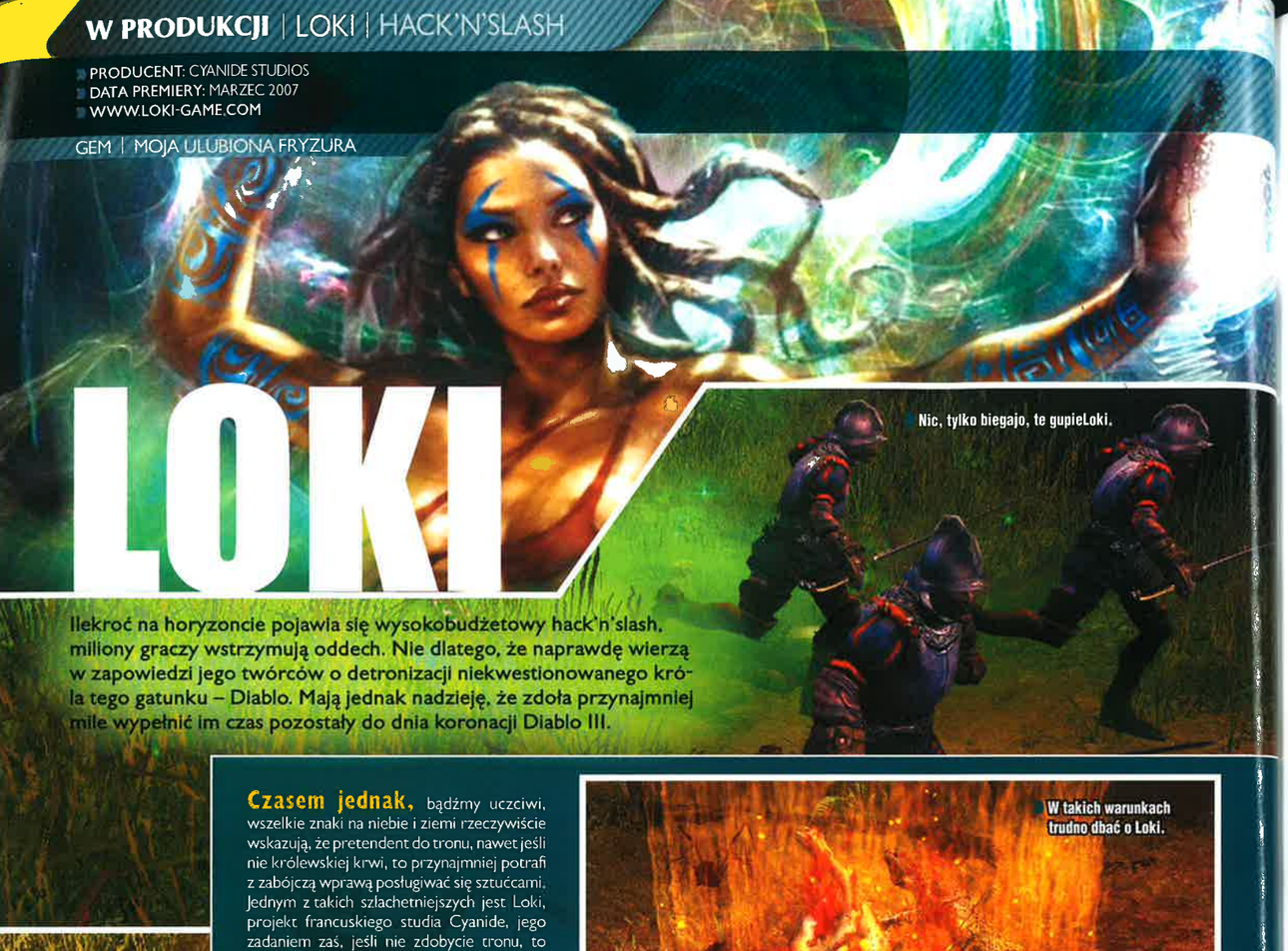
Nietopsze... nietoperze!

Tym razem nie będzie dowcipu z pointą „...a wtedy zobaczysz wodospad". Za mała ta Lara tutaj.

- PRODUCENT: CYANIDE STUDIOS
- DATA PREMIERY: MARZEC 2007
- WWW.LOKI-GAME.COM

GEM | MOJA ULUBIONA FRYZURA

LOKI



Nic, tylko biegajo, te gupieLoki.

Ilekroć na horyzoncie pojawia się wysokobudżetowy hack'n'slash, miliony graczy wstrzymują oddech. Nie dlatego, że naprawdę wierzą w zapowiedzi jego twórców o detronizacji niekwestionowanego króla tego gatunku – Diablo. Mają jednak nadzieję, że zdoła przynajmniej mile wypełnić im czas pozostały do dnia koronacji Diablo III.

Czasem jednak, bądźmy uczciwi, wszelkie znaki na niebie i ziemi rzeczywiście wskazują, że pretendent do tronu, nawet jeśli nie królewskiej krwi, to przynajmniej potrafi z zabójczą wprawą posługiwać się sztućcami. Jednym z takich szlachetniejszych jest Loki, projekt francuskiego studia Cyanide, jego zadaniem zaś, jeśli nie zdobycie tronu, to przynajmniej zatarcie nieco niemiłego wrażenia, jakie pozostawił po sobie ostatni z butnych-i-marnych – Titan Quest.

W takich warunkach trudno dbać o Loki.

Dwie różne gry

Wspomnienie o Titan Queście nie jest zresztą przypadkowe, gdyż Loki na pierwszy rzut oka zdradza wiele podobieństw z tworem Iron Lore. Podobne są choćby założenia – nieczęsto przecież mamy do czynienia z hack'n'slashem w świecie, co zdradza tytuł, mitów zniszczonych. A jednak już po chwili wpatrywania się w listę 'features' staje się jasne, że Loki to taki Titan Quest, który – mówiąc najprościej – został zrobiony dobrze.

Trzy pełne wymiary

Zacznijmy od tego, że Loki to gra w pełni trójwymiarowa. Możliwe jest swobodne obracanie kamery, zbliżanie i oddalanie obrazu choćby po to, by podziwiać efekty czarów, dla przykładu ognistych kul wywołujących drżenie powietrza. Nadzwyczajna jest przy tym dbałość o szczegóły tła (bump mapping), tym bardziej zaś zaskakująca, że Loki, tak jak Diablo, oferuje losowe generowanie map! Zupełnie niezwykła jest też łudząco żywa roślinność.

Loki to taki Titan Quest, który został zrobiony dobrze.

Lokinij na to i rekolnij Szelobę!

Cztery mityczne światy

Podobać w Lokim może się także fabuła opisująca losy wojny bogów i knowań Setha. Za ich sprawą niezbędna staje się wyprawa w czasy największej świetności czterech kultur, z których wywodzić się mogą bohaterowie. I tak helleńska wojowniczka zaprosi nas w nierealia mitycznej Iliady, a egipski mag – w czasy panowania Amenhotepa IV Echnatona. Z kolei dzięki nordyckiemu barbarzyńcy dane nam będzie poznać średniowiecze, a aztecka szamanka pozwoli odwiedzić czasy konkwistadorów.

Setki dróg do celu

W Lokim ważną rolę odgrywać ma rozwój postaci zarówno poprzez cechy charakterystyki, broń i artefakty, jak również napoje i zaklęcia. W tej kwestii najlepiej zaczekać do premiery, która niewątpliwie zweryfikuje obietnice twórców co do miary i skali. Jednak warto chyba wspomnieć, że każdy egzemplarz broni składać się ma z dwóch osobnych części, które mogą zostać niezależnie umagicznione przez kowala run!

Tysiące godzin gry!

Na sam koniec warto wspomnieć, że w zmaganiach z około **100 rodzajami przeciwników** ze wszystkich czterech mitologii naszego samotnego bohatera lub bohaterkę wspierać mają najemnicy – także magiczni! Tych zaś spośród was, którzy czują się komfortowo tylko wśród ludzi, ucieszy bez wątpienia zapowiedź istnienia trybu współpracy (co-op) w ramach kampanii, jak również współzawodnictwa na arenach PvP. A wszystko to – i więcej – **już w marcu!** |CDA|

TOTALNA
NOWOROCZNA
WYPRZEDAŻ
CD PROJEKT!

Tylko w styczniu,
tylko przez 3 tygodnie
najlepsze gry 2006 roku
do 50% taniej!!!

TOTALNA NOWOROCZNA WYPRZEDAŻ CD PROJEKT!

Szukaj gier z promocyjną naklejką!

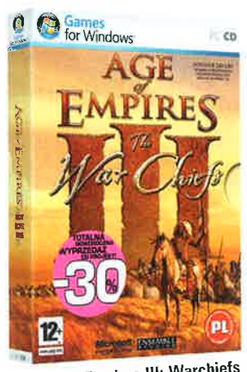
Od 2 do 21 stycznia 2007 kupisz je o 30% taniej!

TOTALNA NOWOROCZNA WYPRZEDAŻ CD PROJEKT!

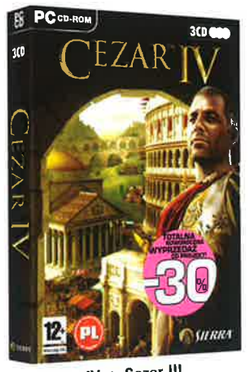
-30%

Promocja obowiązuje w dniach 2-21.01.2007 do wyczerpania zapasów!

Company of Heroes



Age of Empires III: Warchiefs

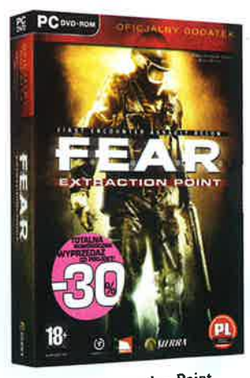


Cezar IV + Cezar III

Guild Wars Faction

Heroes of Might and Magic V

HoMM V: Kuźnia Przeznaczenia

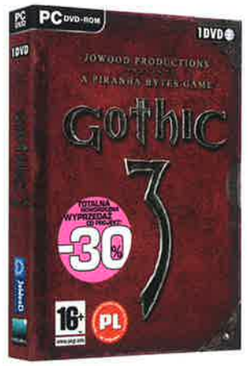


F.E.A.R.: Extraction Point

Guild Wars Prophecies

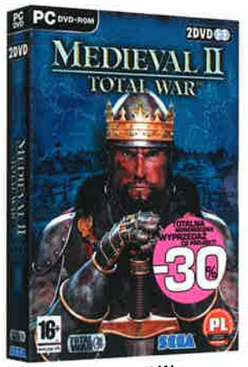
Guild Wars NightFall

Pro Evolution Soccer 6

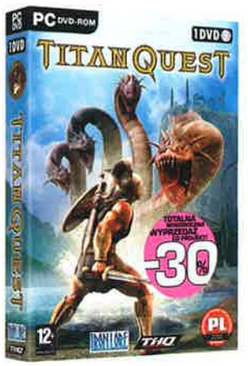


Gothic 3

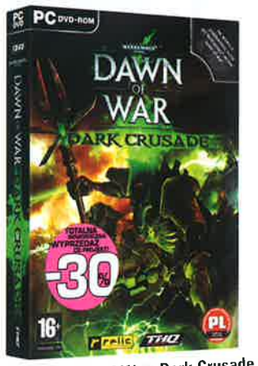
Neverwinter Nights 2



Medieval II: Total War



Titan Quest



W40k: Dawn of War: Dark Crusade

Brzydkie Książątko

Eragon

Gotowe na wszystko

UWAGA! Promocja jest ograniczona czasowo i ilościowo!
Pełnej listy sklepów objetych promocją szukaj na stronie: gram.pl/wyprzedaz

Tylko w styczniu, tylko przez 3 tygodnie najlepsze gry 2006 roku do 50% taniej!

TOTALNA NOWOROCZNA WYPRZEDAŻ CD PROJEKT!

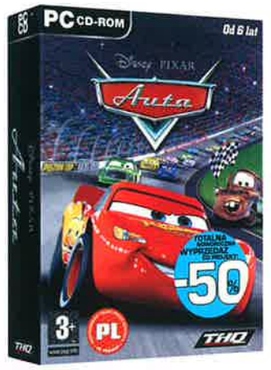
TOTALNA NOWOROCZNA WYPRZEDAŻ CD PROJEKT!

-50%

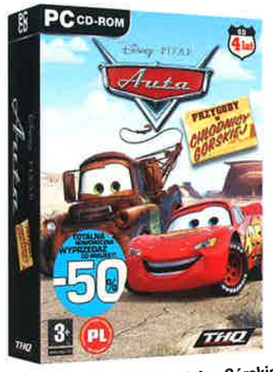
Promocja obowiązuje
w dniach 2-21.01.2007
do wyczerpania zapasów!

Szukaj gier z promocyjną naklejką!
Od 2 do 21 stycznia 2007
kupisz je o 50% taniej!

UWAGA! Promocja jest ograniczona czasowo i ilościowo!
Pełnej listy sklepów objetych promocją
szukaj na stronie: gram.pl/wyprzedaz



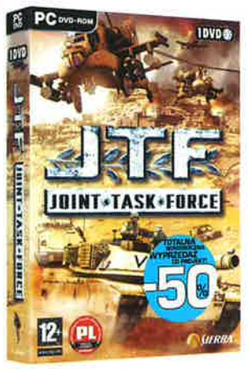
Auta



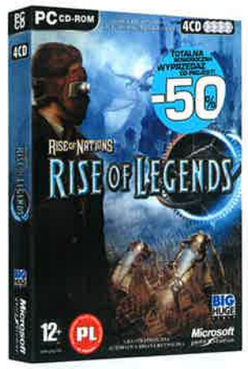
Auta: Przygody w Chłodnicy Górskiej

Scarface: Człowiek z blizną

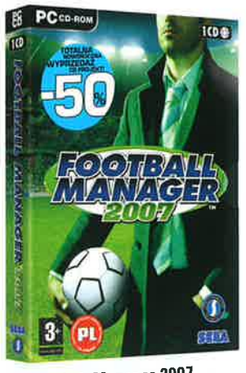
SpellForce 2



Joint Task Force

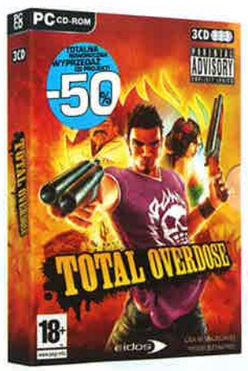


Rise of Legends

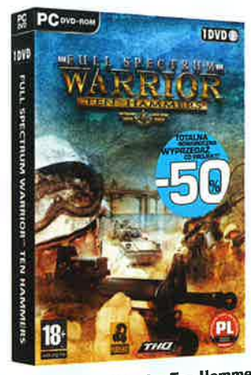


Football Manager 2007

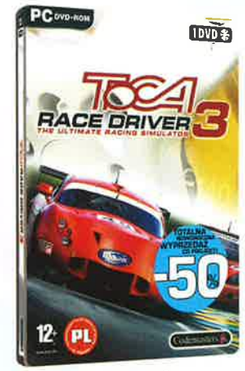
Fable: Zapomniane Opowieści



Total Overdose



Full Spectrum Warrior Ten Hammers



ToCA Race Driver 3

Tylko w styczniu, tylko przez 3 tygodnie najlepsze gry 2006 roku do 50% taniej!

PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA PREMIERY: LUTY 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

SUPREME COMMANDER

Pamiętacie Total Annihilation, tego wspaniałego, rewolucyjnego RTS-a? Nie? (*) Cóż... specjalnie mnie to nie dziwi, bo mimo całej swojej doskonałości był to tytuł przeznaczony dla maniaków – w przeciwieństwie do znacznie gorszych i prymitywniejszych produkcji Blizzarda, które zawojowały świat. Czy z Supreme Commanderem będzie tak samo?

(*) był na naszym Cover CD w 56 numerze CDA

Pajączek, pajączek, eksperymentale cztery rączki – i wielki laser!

Aby móc odpowiedzieć na to pytanie, specjalnie wybraliśmy się do Paryża (tradycyjnie już jako jedyni z polskiej branży), gdzie na zaproszenie THQ przebywał Chris Taylor, szef Gas Powered Games. Oczywiście poza prezentacją najnowszej wersji i wywiadami dane nam również było w Supreme Commandera pograć... na wieży Eiffela. Ale w końcu gdzie indziej można było w stolicy Francji prezentować coś **równie przełomowego**?

Pytanie jednak brzmi – czy aby na pewno jest to tytuł tak przełomowy, jak próbują to przedstawiać twórcy? Przecież nie tak dawno dokładnie to samo studio wypuściło Dungeon Siege'a II, który... dobra, to był chwyt poniżej pasa, tylko czy nowy tytuł nie okaże się podobną wpadką?

Strategia i taktyka razem

Po paru godzinach spędzonych na graniu mogę powiedzieć jedno – **to JEST przełom! Przez wielkie „P"!** Inaczej się Supreme Commandera określić nie da. **A wszystko to za sprawą dwóch „banalnych" zabiegów – powiększenia rozmiarów map i zwiększeniu zasięgu zoomu**, dzięki czemu na ekranie zobaczyć można zarówno pojedyncze jednostki, jak i cały obszar działań.

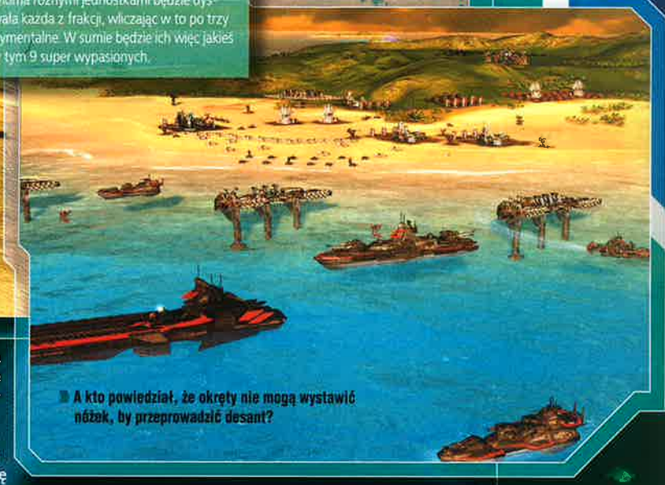
W dodatku przejście od jednego do drugiego widoku jest całkowicie płynne, wystarczy kręcić kółkiem w myszce, a na pewnym etapie jednostki zostaną zastąpione przez symbole charakterystyczne dla widoku strategicznego. Że to banalne? Tak, ale dzięki temu mamy do czynienia z zupełnie nową jakością.

Zacznijmy od pola walki. **Podstawowe mapy mają tutaj po 20 kilometrów długości** (a największe mają mieć ponad 4 razy tyle), co daje **400 kilometrów kwadratowych powierzchni i oznacza, że kluczową rolę zaczyna odgrywać rozpoznanie – i planowanie strategiczne**. Nawet siłom powietrznym przedostanie się z jednego krańca takiej mapy na drugi zajmuje parę minut, a dla jednostek naziemnych będzie to cała wieczność! OK, można wykorzystać transportowce powietrzne, ale nie zmienia to faktu, że jeśli damy się zaskoczyć, będziemy się mogli rzezi jedynie biernie przyglądać, bo posiłki na czas nie przybędą...

Z tym połączeniem strategii z taktyką to jednak nie do końca tak, że oba te aspekty są równie ważne. **Dzięki sprawnej AI i automatyzacji nie ma bowiem potrzeby, by cały czas doglądać swoje jednostki**. Na dobrą sprawę na pojedyncze z nich opłaca się

Commander w mechu, czyli tak zwany RoboChłop.

Po ile?
80 – tyloma różnymi jednostkami będzie dysponowała każda z frakcji, wliczając w to po trzy eksperymentalne. W sumie będzie ich więc jakieś 240, w tym 9 super wypasionych.



A kto powiedział, że okręty nie mogą wystawić nóżek, by przeprowadzić desant?

patrzeć, tylko jeśli chcemy podziwiać ich wykonanie, bo **bitwy wygrywa się na poziomie armii**.

Trzech to o dwóch za dużo

Dobra, zostawmy na razie tę rewolucyjność, bo wypada powiedzieć parę słów, o co w ogóle w tym całym Supreme Commanderze chodzi. Mamy **trzy strony** (United Earth Federation, spadkobiercy Ziemi z dość standardowym uzbrojeniem, Cyberian z zamiłowaniem do robotyki – ale sami są połączeniem ludzi i komputerów – oraz Aeon Illuminate, którzy przejęli sposób myślenia i technologię od Obcych) uwikłane w Infinite War, nieskończoną wojnę. Ta zbliża się właśnie ku końcowi, a że osiągnąć go można tylko przez pozbycie się innych – walczyć będzie każdy z każdym. Oczywiście w obronie szczytnych ideałów i tym podobnej papki dla mas, bo nie ma to jak zaprowadzanie pokoju za pomocą ładunków jądrowych.

Niezależnie od wybranej strony **wcielamy się w młodego dowódcę**, który wraz ze swoim mechem (czyli tytułowym Supreme Commanderem) będzie wysyłany w różne części galaktyki, by walczyć o wolność naszą i waszą. W zasadzie nic nowego, jedyne, co można by zakwalifikować do kategorii „ciekawostka", to fakt, że **w trakcie części misji pole walki będzie ulegało rozszerzeniu o kolejne obszary**. Reszta – jak briefingi z gadającymi głowami czy filmowe przerywniki – to standard. Wprawdzie wysoki, ale tego przecież należy oczekiwać.

Cholera, tu nie tylko rozmach się ze Star Wars kojarzy...

To jest przełom! Przez wielkie „P"!

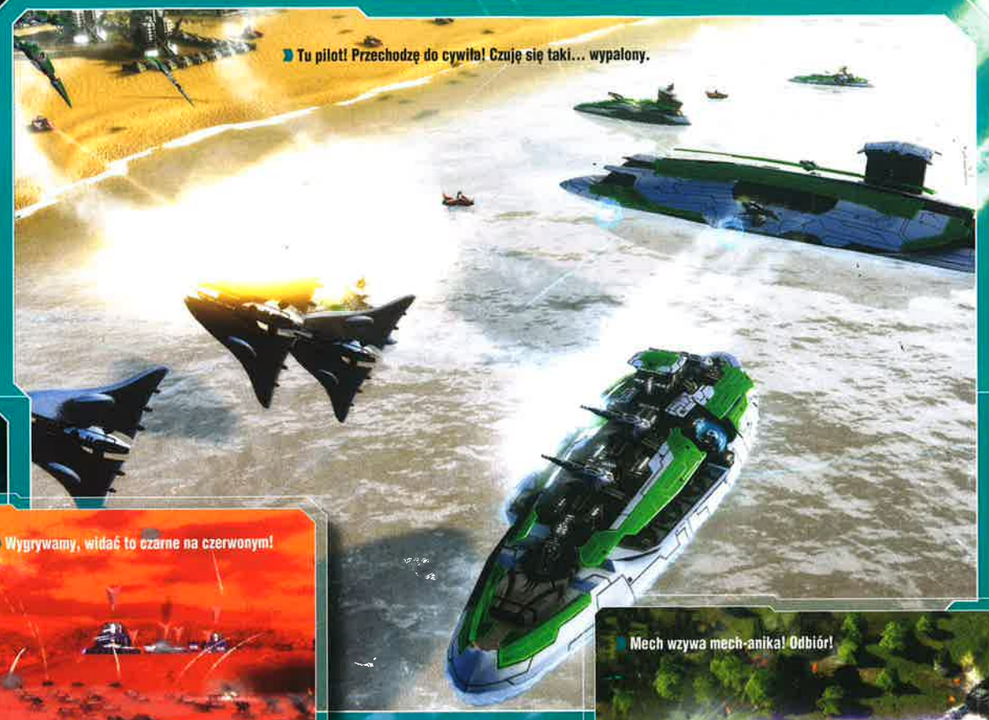
Dowódca i jego ludzie

Znacznie ciekawiej robi się za to po wylądowaniu na polu walki. **Nasz dowódca jest zarówno budowniczym, jak i jedną z potężniejszych jednostek w grze** – a dostępny jest od samego początku. Uprzedzając jednak ewentualne pytania: wczesne *rushe* wspomagane tym mechem zbyt wielkiego sensu nie mają, bo raz, że mapy są tutaj zazwyczaj dużo większe niż w innych RTS-ach, dają więc więcej czasu na przygotowanie obrony, a dwa – zniszczony mech robi bardzo duże bum, więc trzymanie się zbyt blisko niego pozwoli nam co najwyżej zremisować.

Zakładając jednak, że do samobójczych akcji ciągotek nie mamy, rozgrywka przebiega w miarę standardowo. Trzeba zatroszczyć się o dopływ surowców, wybudować fabryki, w których powstaną jednostki, postarać się o odpowiednią ochronę... Niby nic nowego, ale diabeł tkwi w szczegółach.

Dwa to nie jeden

Premiera SupComu będzie świetną okazją, by... kupić drugi monitor. To jedna z niewielu gier, które potrafią z niego skorzystać. I to w pełnym zakresie, bo jedyne, czego nie można na nim wyświetlić, to interfejs użytkownika, który widoczny jest tylko na pierwszym ekranie. Całą resztę można jednak zobaczyć na dowolnym z nich, dzięki czemu można na przykład jeden z monitorów poświęcić na mapę strategiczną lub też na widok innego fragmentu terenu, co umożliwia znacznie prostsze prowadzenie dwóch bitew naraz. Brak interfejsu nie oznacza, że drugi ekran służy jedynie oglądaniu – można na nim wydawać rozkazy dokładnie tak samo jak na pierwszym.


Tu pilot! Przechodzę do cywila! Czuję się taki... wypalony.

Wygrywamy, widać to czarne na czerwonym!

Mech wzywa mech-anika! Odbiór!

Weźmy choćby takie kolejkowanie rozkazów. OK, jest ono obecne w praktycznie każdej strategii, jednak nie na takim poziomie. Bo tutaj nie dość, że kolejka poleceń może mieć dowolną długość, to jeszcze **można rozkazywać fabrykom, które... na razie są tylko w planach!** Oczywiście każda jednostka może mieć własną kolejkę, którą można modyfikować. Ba, w przypadku fabryk mamy nawet specjalną opcję, dzięki której powtarzana będzie cała sekwencja, czyli np. 2 pojazdy zwiadowcze, 2 czołgi i 1 jednostka artylerii – i tak pięć razy. Niby ostatecznie dostaniemy to samo, co u konkurencji, ale jeśli w tym czasie zostalibyśmy zaatakowani, będziemy dysponowali zróżnicowanymi siłami niemal od samego początku.

Automatyzacja

Automatyka sięga tu zresztą dalej. Można np. przypisać do fabryki transportowce, dzięki czemu wyprodukowane w nich jednostki będą drogą powietrzną transportowane na miejsce zbiórki. Można koordynować ataki kilku grup uderzeniowych, dzięki czemu będziemy mieli pewność, że mimo różnych prędkości przybędą na miejsce ataku dokładnie w tej samej chwili. Można przypisać jednostki inżynieryjne do pomocy, dzięki czemu wystarczy stworzyć jedną kolejkę rozkazów, a będą ją wykonywały wspólnie.

To samo można zrobić w przypadku fabryk – tak połączone będą wspólnie wykonywały jeden plan. Można też oczywiście wyznaczyć trasy do patrolowania i to nie tylko jednostkom bojowym (choć tutaj miłym dodatkiem jest podawanie czasu przybycia do kolejnego punktu), ale także inżynieryjnym. Można im wyznaczyć obszar, na którym będą automatycznie naprawiały budynki (a w razie potrzeby je odbudują – i to o 50% taniej, bo wykorzystując ruiny) czy jednostki.

Ba, da się również wyznaczyć obszar, na którym będą automatycznie zbierały złom, ale surowce omówimy w następnym akapicie. Innymi słowy, zautomatyzować można tu niemal wszystko, co sprawia, że mimo (a raczej – dzięki) wielkości map **gracz ma tutaj sporo czasu na myślenie strategiczne, a szybkość klikania myszką nie jest w tym wszystkim najważniejsza.**

Surowce

Bardzo fajnie w Total Annihila... znaczy się Supreme Commanderze, rozwiązano również kwestię surowców. „Przejęzyczenie" w tytule jest jak najbardziej zamierzone, bo w Supreme Commanderze jest niemal tak samo. **Mamy tylko dwa rodzaje surowców**: energię i masę, które w dodatku „wydobywa się" po prostu stawiając odpowiednie budynki. W przypadku masy trzeba to wprawdzie zrobić w konkretnym miejscu, ale przeróżne odmiany elektrowni stawiać możemy, gdzie tylko chcemy (choć lepiej postawić je blisko odbiorców, dzięki czemu zmniejszymy straty związane z przesyłaniem energii na odległość).

A jak mówi słynny wzór profesora Jednego Kamienia – masa to energia, więc dostępne są w grze również konwertery energii na masę. Fakt, skutecznością nie grzeszą, ale za to pozwalają się przynajmniej częściowo uniezależnić od podatnych na atak stacji wydobywczych.

W grze jednak istnieje jeszcze jedno źródło surowców – **złom z wraków zniszczonych jednostek** (to samo było w TA...). Pole bitwy jest wspaniałym miejscem do pozyskiwania masy. I trzeba to wziąć pod uwagę na etapie planowania strategicznego, bo **każdy nieudany atak to w istocie prezent dla tego, kto będzie w stanie zapanować nad obszarem pola walki**. Co ważne, ten sposób zbierania masy jest bardzo szybki, a że może on zostać przeprowadzony automatycznie...

I jeszcze dwie rzeczy – za produkcję nie płaci się z góry, więc nie trzeba mieć surowców całą kolejkę, wystarczy, że będą spływały szybciej, niż je zużywamy. A poza tym – źródła surowców nie wysychają, można więc w ciągu jednej potyczki wyprodukować dowolną liczbę jednostek, byleby tylko naraz nie było ich więcej niż wynosi limit.

Jednostki

Oddziały każdej ze stron podzielone zostały na trzy poziomy zaawansowania. Pierwszy jest w zasadzie taki sam, różnice dotyczą wyglądu. Na drugim poziomie pojawiają się różnice w funkcjach, które na trzecim są już bardzo znaczące. Tylko UDF dysponuje – na przykład – podwodnym lotniskowcem, a Cybridzi – okrętami, które zmieniają się w wielkie machiny kroczące.

Na całego jednak poszli twórcy dopiero na dodatkowym poziomie czwartym. To **jednostki eksperymentalne, po trzy na stronę**. Nie buduje się ich w normalnych fabrykach, musi to zrobić sam mech dowódcy (najpierw trzeba – rzecz jasna – zdobyć odpowiednią technologię, czyli wybudować fabryki i ulepszyć je do poziomu trzeciego), zaś sam proces trwa dużo dłużej niż w przypadku normalnych jednostek liniowych. Ich przykładem niech będzie wielki latający spodek a la Dzień Niepodległości, olbrzymi dwunożny robot czy równie wielki kroczący pająk. Ich siła ognia i pancerz bije całą resztę na głowę, choć nawet one nie są niezniszczalne i swoje słabe punkty mają.

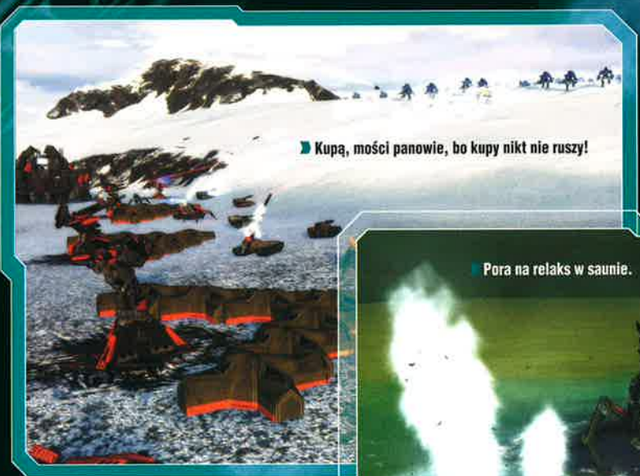
A właściwie to punkty nie tyle słabe, co słabsze. Bo w przeciwieństwie do masy innych RTS-ów, koncepcja papieru-nożyczek-i-kamienia wcale nie jest tutaj doktryną niepodważalną.

Nożyczki tnące kamień

Brak słabych punktów wynika zresztą z jednego prostego faktu – **cały świat podlega w SupComie prawom fizyki**. Nawet wystrzeliwując pocisk nie wiemy, czy trafi, bo to sprawdzane jest dopiero w momencie, gdy znajdzie się (lub nie – celność jednostki strzelającej i sam lot też są w końcu brane pod uwagę) w celu. Poza tym **wszystko jest możliwe – a w każdym razie wszystko to, co ma sens.** Trudno np. oczekiwać, że okręty liniowe będą ostrzeliwać atakujące je samoloty z głównych dział, bo to i tak nie ma sensu. Owszem, jednostki nadają się lepiej do jednych zadań, a gorzej do innych, ale dokładnie tak samo jest w naszym rzeczywistym świecie. Na przykład przeciw rakietom balistycznym z ładunkami nuklearnymi można wystawić (równie drogie) rakiety przechwytujące, tyle że wcale nie mamy pewności, że trafią...

Engine

To nie jedyny powód, dla którego do Supreme Commandera stworzono engine. Zresztą patrząc na jego skalę nie powinno to nikogo dziwić – w końcu tak wielkich map jeszcze nie było. Wymagało to, rzecz jasna, rozwiązania paru drobnych problemów, choćby z automatycznym upraszczaniem wyglądu terenu tudzież modeli (które w dodatku na pewnym etapie zamieniają się w symbole) w miarę oddalania kamery. Trzeba było również zapewnić odpowiednie miksowanie dochodzących z całego pola walki dźwięków, ale bez wdawania się w szczegóły można powiedzieć jedno – **efekt końcowy jest piorunujący**. Fakt, że zauważa się tylko, jak płynnie i naturalnie to wszystko działa, ale to przecież największy komplement, bo co z tego, że technologia super, jeśli byłoby to niegrywalne?


Kupą, mości panowie, bo kupy nikt nie ruszy!

Pora na relaks w saunie.

Dlaczego? Powody są dwa: czas oraz licencja. Obecnie najważniejsze jest, by zdążyć z premierą, a licencja... cóż, twórcy najpewniej chcą uniknąć wpadki Blizzarda, który musiał się procesować z twórcami nieoficjalnych, choć sprzedawanych za kasę, kampanii do StarCrafta.

No dobra, a o co chodzi z tą symetrią? **Wszystkie mapy do multi są w SupComie stuprocentowo symetryczne**. A do tego nie ma zmiennych warunków pogodowych, ba, pogody nie ma wcale. To jednak w pełni świadoma decyzja Chrisa (on jest w końcu szefem), z którą zresztą nie wszyscy członkowie zespołu się ponoć zgadzali – bo pogoda wygląda fajnie, a zbytnia symetria razi... Tyle tylko, że jedynie w ten sposób można zapewnić wszystkim graczom takie same szanse, a to było celem nadrzędnym.

Tylko dla maniaków?

Supreme Commander zapowiada się więc bosko, przełomowo i w ogóle orgiastycznie. Jest tylko jedno „ale" – czy aby nie podzieli losu Total Annihilation, które przecież było równie przełomowe, a jednak przegrało z tytułami Blizzarda?...

Chris nie ukrywał, że jego najnowsza strategia kierowana jest przede wszystkim do „zawodowców", ale dołożono również wszelkich starań, by przyciągnąć początkujących. Trzy kampanie w single'u służą właśnie stopniowemu wciąganiu ich w świat „dużych chłopców" i... cóż, pozostaje trzymać kciuki, że ten plan się powiedzie. Bo choć SupCom ma wszystko, co świetna gra mieć powinna, o przejściu do historii decyduje szczęście, które – miejmy nadzieję – tym razem Chrisowi dopisze. **[CDA]**

Symetria multi

Ośmiu graczy oraz dedykowany GPG Net (czyli odpowiednik battle.net, ale rozbudowany choćby o możliwość tworzenia klanów i zarządzanie nimi) z rankingami, kontaktami, czatem, replay'ami, transmisjami niemal na żywo (to jeszcze ponoć nie działa, ale twórcy mają bardzo dużą nadzieję, że do premiery uporają się z problemami). Pojawi się również **edytor z pełną dokumentacją**, ale najpewniej trzeba go będzie ściągnąć z Sieci.

A dziesięć to już w ogóle

Choć Supreme Commander powstawał na bazie DirectX 9, od niedawna (dokładniej: od pojawienia się prototypów GeForce 8800) w Gas Powered Games dorabia się do niego również dodatkowe wodotryski, które pojawią się u szczęśliwców z Vistą i odpowiednią kartą graficzną. Jak powiedział Chris w wywiadzie: *„największym problemem jest mała ilość czasu, jaki pozostał do premiery"*. Dlatego też więcej był w stanie powiedzieć tylko o jednym efekcie: proceduralnych uszkodzeniach. W DX9 tylko wraki będą się od siebie różniły w zależności od tego, w jaki sposób zginęły, ale w DX10 wszystko to ma się dziać w czasie rzeczywistym, a więc także w trakcie samej walki.

Ale jest jeszcze coś – otóż pomiędzy engine a sterowniki DirectX wstawiono jeszcze Graphic Abstraction Layer, który zapewni działanie gry zarówno na DX9, jak i DX10. Ma to tę zaletę, że nawet jeśli nowych efektów w Vieście będzie niewiele, sama gra będzie chodziła dużo szybciej, niż gdyby musiała korzystać z emulowanego DX9.

Cztery to nie dwa

O czterech monitorach nic na razie nie wiadomo, ale za to SC będzie najpewniej pierwszą grą, która będzie w stanie wykorzystać nie tylko dwa rdzenie procesora, ale także cztery (również w wersji AMD, czyli z dwoma procesorami dwurdzeniowymi).

I by nie było, że to tylko czcze gadanie, bo nie ma jeszcze takiej karty graficznej, której by Core Duo nie rzuciło na kolana. Otóż SupComa w Paryżu uruchomiono na komputerze z szybkim Core Duo 2,4 GHz i GeForce 7600 GT. I na LCD-kach chodził jak złoto. Po co więc szybszy procesor? Cóż, obecnie liczba jednostek na stronę została ograniczona do 500, właśnie przez małą moc obliczeniową procesorów. Nie jest to jednak kres możliwości engine'u – wystarczy zmienić jedną linijkę w pliku konfiguracyjnym i już może być ich nawet 5000. Górnego limitu brak, wyznacza go tylko dostępna moc.

Gracz ma tutaj sporo czasu na myślenie strategiczne, a szybkość klikania myszką nie jest w tym wszystkim najważniejsza.

W PASZCZY SMOKA

Edmonton, Kanada – to miejsce, w którym zmieniało się oblicze cRPG. Tam powstał Baldur's Gate, Neverwinter Nights i Knights of the Old Republic. Gry BioWare jeszcze nigdy nas nie zawiodły, zaś sam fakt, że ekipa zza oceanu pracuje teraz nad kilkoma nowymi tytułami, wystarczył, by przeprawić się przez wielką wodę i postarać się zasięgnąć języka u źródła.

Wieloprzesiadkowa, trwająca prawie całą dobę podróż minęła całkiem bezproblemowo (szok – tym razem nikt nie zgubił mi bagażu! Do dziś nie mogę uwierzyć). Na miejscu taksówka zawiozła mnie do kompleksu biurowo-hotelowego, znajdującego się na obrzeżach miasta – to właśnie tam znajduje się siedziba BioWare. Piękna grupa czteropiętrowych budynków, z patio, fontannami, wszystko pod dachem (w Edmonton w listopadzie jest -10 stopni) – nie obraziłbym się, gdyby kazano mi pracować w takim miejscu.

W BioWare zatrudnianych jest zresztą około 340 osób, biura zajmują cały czteropiętrowy budynek. Zawsze myślałem, że praca w CD-Action to szczyt marzeń (a od kiedy zacząłem tę pracę, stwierdziłem, że wcale nie byłem daleki od prawdy), ale warunki u kanadyjskiego producenta przerosły moje najśmielsze oczekiwania. Wyobraź sobie budynek, w którym do użytku pracowników została oddana wielka sala ze stołami bilardowymi, piłkarzykami, automatami do gier, gdzie każdy może wpaść, by przez chwilę się rozerwać. Zaraz obok znajduje się dobrze wyposażona kuchnia, z której wszyscy mogą sobie wziąć śniadanie czy przekąski.

Widok z hotelu na biura BioWare'u. Tam można jechać na wakacje, nie do pracy!

Największe wrażenie jednak zrobił na mnie pokój testujących. Kilkanaście osób siedzących i rozpracowujących każdą grę BioWare'u na wszystkie strony. O dziwo, gdy wszedłem do tego pokoju, grali oni w coś, co nijak nie przypominało żadnej z zapowiadanych teraz przez firmę produkcji. Jak się okazało, **był to jakiś online'owy RTS, w który testerzy grali... w ramach przerwy na lunch!** Właściwi ludzie na właściwym miejscu, nic ma co. Czytaj: świry! :)

O całej tej otoczce piszę głównie po to, by uświadomić wam, że gry BioWare mają najlepsze możliwe warunki do powstawania. Wszyscy, z którymi miałem okazję tam porozmawiać, to pasjonaci zafascynowani tym, co robią – kipiący pomysłami i otwarci na nowe idee. Niestety – w niektórych sprawach milczeli jak zaklęci. Co prawda, **moim głównym celem podróży była prezentacja pecetowej wersji Jade Empire, ale przy okazji chciałem również wykorzystać sytuację i dowiedzieć się, czy niepotwierdzony oficjalnie na pecety Mass Effect ma szansę się pojawić na blaszakach, a także poznać szczegóły dotyczące Dragon Age** – robionego już od kilku lat RPG-a przeznaczonego tylko na PC. Nie mówcie o tym nikomu, ale zadanie w dużej części udało mi się wykonać, choć niekoniecznie w pełni oficjalnymi metodami. Cóż, cel uświęca środki, jak mawiał Machiavelli. A teraz już – zapraszam!

Gry BioWare mają najlepsze możliwe warunki do powstawania.

Kabina próżności – kolka zdobytych przez BioWare trofeów.

Nie, to nie salon gier, a jedynie pomieszczenie rekreacyjne dla pracowników...

- **PRODUCENT:** BIOWARE
- **DYSTRYBUTOR:** CD PROJEKT
- **DATA PREMIERY:** LUTY/MARZEC 2007
- **HTTP://JADE.BIOWARE.COM**

Zakładam, że nie masz Xboxa i nie grałeś jeszcze w Jade Empire. Zgadłem? Za to pewnie miałeś już jakąś styczność z Baldur's Gate'em lub KotOR-em. Jeśli spodziewasz się więc, że wchodzący niebawem na PC tytuł będzie miał wiele wspólnego z wcześniejszymi produkcjami studia, możesz być lekko zdziwiony.

JADE EMPIRE

BioWare postanowiło tym razem zrobić coś innego. – *Zawsze uwielbialiśmy wschodnie sztuki walki, magiczne krainy i smaki. Można powiedzieć, że skoro już wszystkie te rzeczy umieściliśmy w Jade Empire, nie mamy nic więcej do roboty* – żartował Michael Laidlaw, designer gry. Rzeczywiście – fascynacje autorów zostały zawarte w tej mieszaninie RPG i akcji. To tytuł, który można rozpatrywać na kilku poziomach. Ludzie znający dość dobrze chińską mitologię albo interesujący się kinem kung-fu z lat 80. znajdą tu masę nawiązań i smaczków, które umkną reszcie graczy. To jednak tylko przyprawa dla najbardziej wyszukanych podniebień – główną część potrawy stanowi tu...

Prawie jak Franko

No właśnie, **BioWare przy produkcji Jade Empire odeszło od hardcore'owych erpegów w stronę... chodzonej bijatyki!** Nie jest to gra superpoważna, wymagająca całkowitego oddania się i nacierania ciała olejkiem przed każdą partią. Tu dobrze bawić się może każdy, komu nie przeszkadzają pojawiające się niekiedy elementy autoironiczne oraz uproszczenia, na które nie byłoby miejsca w poważniejszych produkcjach.

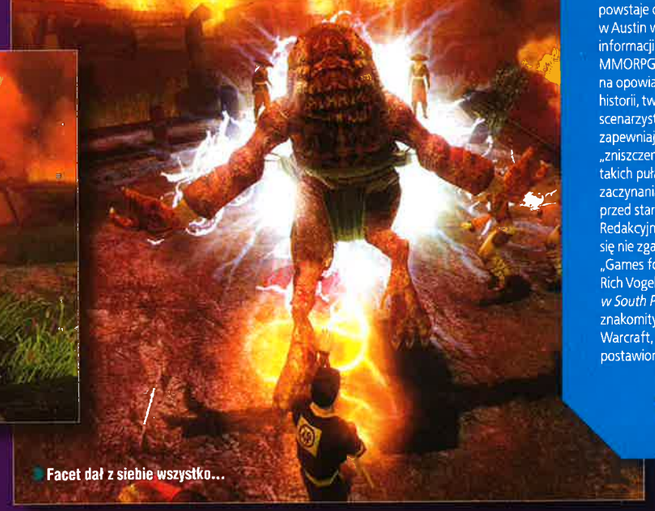
Z wizytą za murem

Luźny styl jednak nie sprawia, że autorzy podeszli do tworzenia świata z przymrużeniem oka, wręcz przeciwnie. Przed rozpoczęciem prac koncepcyjnych nad grą do Chin (na których wzorowany jest świat gry) została wysłana ekipa z BioWare, by przez pół roku robić zdjęcia i kręcić różne filmy. Materiały te posłużyły później do projektowania lokacji. Swoją drogą, podczas tej krajoznawczej wyprawy ekipa kanadyjskiego producenta raz po raz narażała się chińskim władzom, którym trudno było zrozumieć, co robi jakiś gość zza oceanu fotografujący kamienie i trawę. Fakt – niełatwo coś takiego wytłumaczyć. Szczególnie po chińsku.

Nikt nie został na szczęście aresztowany, a wszystkie materiały dotarły do grafików, którzy zaczęli je obrabiać. Tu na przeszkodzie stanęły początkowo ograniczenia związane z mocą przerobową pierwszego Xboxa, na który gra miała wyjść (początkowo miał to być 'exclusive' na tę platformę). **Dopiero teraz, w wersji komputerowej, tekstury otoczenia mogły wreszcie zyskać taki kształt, o jakim od początku marzyli autorzy.**

Długa droga na PC

W ogóle na wersję PC musimy tyle czekać z dwóch powodów. Pierwszy, nieoficjalny to oczywiście potrzeba pozostawienia Xboxowi jak najdłuższego 'exclusive'a' – w końcu Jade Empire był jedną z przyczyn, dla których wiele osób kupiło konsolę. Drugi to sposób, w jaki robiona jest konwersja. **Nie jest to bowiem szybki port powstały po to, by zawojować jeszcze jeden rynek, wyciskając ze starego dania ostatnie soki.** Nad edycją pecetową pracowała cała 40-osobowa ekipa. To w sumie niewiele mniej ludzi niż brało udział przy tworzeniu pierwotnej wersji!


Facet dał z siebie wszystko...

Większość pracy dla przeciętnego gracza będzie oczywiście niewidoczna, gdyż programiści musieli się skupić przede wszystkim na tym, by tytuł chodził bez żadnego problemu i stabilnie na różnych komputerach. Bardzo dużo jednak zrobiono, by gra była znacznie ładniejsza (wspomniane wcześniej tekstury to nie przeskalowane wersje tych z Xboxa, ale zupełnie nowe grafiki!) i przyjemniejsza w sterowaniu. Nie ma obaw, że do przyjemnej zabawy niezbędny będzie pad. Autorzy mówią wręcz, że **zdecydowanie bardziej polecają klawiaturę i mysz**, które to kontrolery pozwolą na znacznie bardziej precyzyjną i przyjemniejszą kontrolę. Mała liczba przycisków na padzie sprawiała, że gracze rzadko kiedy wykorzystywali wszystkie możliwości dawane im przez grę. Jako że interfejs pecetowy będzie prostszy i pozwoli szybciej dojść do potrzebnych opcji, sama rozgrywka również powinna być bogatsza.

Początkujący mistrz

A na czym w ogóle wszystko polega? Przed rozpoczęciem zabawy musisz wybrać sobie postać, którą będziesz kierował. Zastanów się dobrze, gdyż od tego wyboru zależeć będzie jakieś **30-40 godzin** twojego życia – mniej więcej tyle trzeba, by ukończyć Jade

MMORPG z BioWare?

Póki co o pierwszej konkurencyjnej dla World of Warcraft produkcji z BioWare wiadomo niewiele. Jedno jest pewne: powstaje ona w nowym biurze firmy, w Austin w Teksasie. Z ogólnikowych informacji wiadomo, że ma to być MMORPG nastawiony przede wszystkim na opowiadanie ciekawej, wciągającej historii, tworzonej przez dziewięciu scenarzystów. Autorzy zapobiegawczo zapewniają, że nie stawiają sobie za cel „zniszczenie WoW", choć planują uniknąć takich pułapek jak zmuszanie graczy do zaczynania zabawy nową postacią, bo przed starą nie ma już ciekawych wyzwań. Redakcyjni maniacy pewnie z taką teorią się nie zgadzają, ale w wywiadzie dla „Games for Windows" jeden z autorów, Rich Vogel, stwierdził: *„Po prostu chcę być w South Parku!"*. Wszyscy, którzy kojarzą znakomity odcinek tego serialu o World of Warcraft, wiedzą, że jest to poprzeczka postawiona bardzo wysoko

DRAGON AGE

Od 2002 roku BioWare skoncentrowało się głównie na konsolach. Dragon Age jest tu bardzo znaczącym zwrotem – będzie to ponownie gra przeznaczona tylko na PC-ty.

- PRODUCENT: BIOWARE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- DATA PREMIERY: PRZEŁOM 2007/2008
- HTTP://DRAGONAGE.BIOWARE.COM

Prace nad tytułem zaczęły się niedługo po ukończeniu pierwszej części Neverwinter Nights (drugą robiło już inne studio – Obsidian Entertainment). W pierwotnym założeniu miał to być znacznie odmieniony Baldur's Gate – jednak pod każdym względem efektowniejszy. Pierwsze wzmianki o Dragon Age'u pojawiły się w 2004 roku na targach E3. Na tę okazję autorzy przygotowali krótki pokaz, opisali idee stojące za grą, jednak wszystko to miało na celu przesłanie fanom sygnału, że BioWare wciąż tworzy gry na PC i nie zapomniało o tej platformie.

Następstwa wyboru dokonanego na samym początku gry towarzyszyć ci będą do samego jej końca.

Ani widu, ani słychu

Jednak od owych targów aż do teraz nic więcej nie powiedziano, zaś o zapowiedzeniu tego tytułu zapomniała już nawet część fanów. Tymczasem w kanadyjskim studio przez cały czas coś się tliło, zaś ekipa programistów stale i po cichu pracowała, by zrealizować swoje zamierzenia. Gdy jednak znalazłem się w Edmonton, okazało się, że Dragon Age jest póki co tematem tabu i nikt nie chce o nim

Dwa dżiny z tonikiem, wstrząśniete, nie mieszane, proszę!

Empire. Przebierać możesz w **siedmiu postaciach** różniących się wyglądem, stylami i charakterystykami. Te możesz również modyfikować według swojego widzimisię, ale nawet standardowe ustawienia sprawdzają się nieźle – polecane są przez twórców, którzy swoją grę znają bardzo dobrze.

Niezależnie od dokonanego wyboru zaczynasz karierę jako początkujący mistrz sztuk walki. To nie pomyłka – mistrz, nie adept, gdyż właśnie kończysz szkolenie, poza tym przed tobą wielka misja – w tajemniczym świecie gry dzieje się coś niedobrego, a od ciebie zależy, jak potoczą się dalsze losy krainy. Właściwie na każdym etapie zabawy dokonujesz wyborów, które zbliżają cię albo do zaciśniętej pięści, albo otwartej dłoni – które są w grze odpowiednikiem dobra i zła. **Wszystkie dialogi możesz poprowadzić na kilka sposobów, od twoich decyzji zależeć będzie również to, jak będziesz postrzegany**.

Nie każdy wybór jest jednoznacznie dobry lub zły – **do zaciśniętej pięści jednak zbliża cię wszystko to, co uważamy również za zaniechanie**. Jeśli nie udzielisz komuś pomocy, wiedz, że takie wieści roznoszą się szybko. Jeśli zaś zależy ci na wizerunku tego złego, gra

Nie molestowałem żadnej nimfy!!! To oszczerstwo!

rozmawiać. Prośby i groźby zdały się na nic – ekipa odpowiedzialna za grę zamknęła się w swoich pomieszczeniach i nie wyściubiła nawet nosa, udając, że ich nie ma.

Skąd więc wszystkie poniższe informacje? Cóż – może to nie do końca etyczne, ale nie mogłem pozostawić czytelników CD-Action bez ważnych wiadomości. Nie, bez obaw, nie włamywałem się do serwera BioWare (no dobra – po prostu nie mogłem odgadnąć hasła), ;) Ale po użyciu rozmaitych technik wywiadowczych oraz próśb, gróźb i C_2H_5OH udało mi się w murze milczenia wydłubać niewielką szczelinkę i przyłknąć do niej oko.

Qn`ik 007 donosi

W przypadku każdej innej firmy potraktowałbym takie zapewnienia jako próbę zamydlenia oczu, ale w przypadku BioWare naprawdę w to wierzę: przez dotychczasowe lata prace nad grą koncentrowały się przede wszystkim na tworzeniu scenariusza. Co prawda, drugi team – zupełnie niezależnie – programował w tym samym czasie engine (o którym później), ale ekipy nie miały ze sobą dużo kontaktu. Dragon Age po prostu nie pójdzie na żadne ograniczenia – silnik zostanie dostosowany do fabuły, nie odwrotnie.

Ta zaś ma przede wszystkim prezentować spójny i fascynujący świat, wykreowany specjalnie dla tej gry. BioWare nie bazuje na żadnej znanej licencji a la Dungeons & Dragons, wszystko robi od podstaw – choć oczywiście bardzo wiele sprawdzonych elementów zapożycza ze zrobionych przez siebie wcześniej produkcji. Tytuł ten ma być znacznie mroczniejszy niż wszystkie inne do tej pory. Fantasy z DA to nie sielskie widoki, rwące strumyki i przechadzający się paladyni w nieskazitelnych zbrojach. To gra brudna i krwawa, a nawet niepozbawiona elementów horroru!

daje ci nawet możliwość zabijania małych, uroczych piesków (!). Notabene to dość makabryczny żart projektantów – już np. ludzie w miastach są całkiem nietykalni. **Od tego, jak postrzegany jesteś w świecie gry, zależą zadania, jakie będą ci zlecać NPC-e**. Zleceń pobocznych będzie zresztą całkiem sporo, więc nie licz na to, że poznasz całą grę przechodząc ją po raz pierwszy.

Trzeba mieć styl

Choć niezwykle istotna, to nie fabuła jest głównym powodem, dla którego warto będzie kupić Jade Empire. **Cała gra jest właściwie albo mocno nastawionym na akcję erpegiem, albo... niezwykle ambitnym beat'em upem, czyli chodzoną bijatyką**. Oczywiście bez charakterystycznego widoku z boku i scrollowania w jedną stronę (choć i taki moment się w grze znajdzie, gdy gracz będzie zmuszony do obrony mostu przez określoną liczbę sekund), ale drobnych nawiązań do klasyki gatunku (Kung Fu Master, Double Dragon itp.) jest tu całkiem sporo.

Głównym elementem Jade Empire jest walka, zaś bohater podczas swojej wędrówki może poznać aż **30 różnych stylów**, większość wzorowana na rzeczywiście istniejących, niekoniecznie rdzennie chińskich. Gdzieniegdzie znajdziesz więc ślady shotokan, taekwondo – choć jest i sporo stylu modliszki czy nawet niezwykle efektownego (i ponoć efektywnego) drunken master, czyli... stylu „pijaka" (skojarzenia z filmem z Jackie Chanem są jak najbardziej na miejscu). Podczas walki gracz może swobodnie przełączać się między sztukami walki – jest to bardzo ułatwione ze względu na interfejs – teraz można to robić po prostu za pomocą pokrętła myszy.

Takiego byczka z byka załatwić, no, no...

Demonów czar

Poza wieloma stylami do dyspozycji gracza oddane są również zdolności specjalne, może on przemienić się – o ile ma odpowiednią ilość energii magicznej – w demona. Tych jest w sumie sześć rodzajów, między innymi nosorożec czy tytan, jednym uderzeniem zabijający nawet najpotężniejszych wrogów. Walka w magicznej postaci jednak ma dwie wady – szybko wyczerpuje energię magiczną, a niektóre z kreatur nie są zbytnio odporne. Ich śmierć, tak samo jak zgon głównej postaci, równoznaczne są z końcem gry. Warto więc zachować demoniczną postać na naprawdę trudną walkę. Podobnie wygląda sprawa z bullet time'em, którego również nie zabrakło. Ten też wyczerpuje specjalną energię, ale za to działa znakomicie – spowalnia wszystkich oprócz gracza.

W walce o losy królestwa nie jesteś na szczęście osamotniony, w zasadzie przez całą grę towarzyszyć ci będzie jedna z kilkunastu postaci pomocniczych. Jest wśród nich rzeźnik-morderca, z którym intelektualnych dyskusji raczej nie poprowadzisz, są piękne kobiety, śmieszny facet panicznie bojący się swojej żony itp. Co ciekawe (i dość nierealistyczne, ale wygodne), towarzyszącą ci postać możesz zmienić w każdej chwili, z wyjątkiem samych walk. Nie musisz się również specjalnie o nie obawiać – choć mogą zginąć, zmartwychwstaną z symboliczną ilością energii po tym, jak zabijesz ostatniego wroga w lokacji.

Gained in translation

Jeśli jednak by ci się to nie powiodło, również nie ma większego problemu: **możesz zapi-**

Chodź, uratuj mój świat!

Zawsze głównym zadaniem bohatera będzie zbawienie świata – Dragon Age rewolucji tu nie wprowadza. Ale to, w jakim stanie ten świat będzie, gdy skończysz grać, zależy już tylko od ciebie. Ambicją twórców jest pozwolenie wszystkim na decydowanie o życiu i śmierci całych ras, narodów, o usadawianiu na tronie określonych królów – możliwości będzie bez liku, a sięgać one będą znacznie głębiej niż w dotychczasowych RPG-ach.

Na początku zabawy wybierasz postać, którą później będziesz rozwijał. Do wyboru są trzy podstawowe klasy: mag, wojownik oraz szelma (rogue). Na dalszych etapach rozgrywki możesz tak pokierować rozwojem bohatera, dobierając mu szereg podklas, że w zasadzie wszystko staje się możliwe. Chcesz kierować rycerzem, który nie będzie stronił od magii? Nie ma problemu. Klas i możliwości ich modyfikacji będzie więcej niż w jakiejkolwiek innej grze BioWare do tej pory. Póki co nie ma w tym nic dziwnego ani nowatorskiego, prawda? Cierpliwości – okazuje się, że kanadyjscy twórcy zdecydowali się na niezwykle oryginalny zabieg, a mianowicie...

Wiele początków!

Wiele gier oferuje alternatywne zakończenia, ale która pozwala zacząć zabawę w różnych miejscach? W zależności od rasy i pozycji społecznej (w grze będzie tak szlachta, jak i plebs) postacie zaczynają w innych warunkach i inaczej odbierane są przez otoczenie. Jako przykład autorzy podają dwa krasnoludy. Jeden z nich urodził się w rodzinie królewskiej, drugi jest zwykłym robotnikiem, zmuszonym do bardzo ciężkiej pracy. Poruszają się po tym samym mieście, jednak sposób, w jaki reagują na nich NPC-e, jest diametralnie różny. W pewnym momencie co prawda drogi wszystkich ras się spotykają, jednak choć główne zadania pozostają te same, wszelkie zlecenia dodatkowe są inne w zależności od pozycji społecznej i rasy. Następstwa wyboru dokonanego na samym początku gry towarzyszyć ci będą do samego jej końca.

Cienie Sapkowskiego

Jak w każdej tego typu produkcji, niezwykle istotna będzie magia, jednak tutaj zostanie ona pokazana z zupełnie innej perspektywy, bardziej realistycznej. Postacie nie będą przechodziły do porządku dziennego nad faktem, że jakiś facet może jednym ruchem ręki zamienić je w obłok dymu, a relacje między graczem i NPC-ami są kluczem do sukcesu. Bardzo istotne będą kontakty ze współtowarzyszami z drużyny. Póki co maksymalna liczba kompanów planowana jest na cztery, ale BioWare testuje również inne rozwiązania. Tak czy inaczej nie będzie to grupa bezkrytycznie patrząca na wszystko, co robisz. Jeśli nie spodoba się im jakaś twoja decyzja, mogą nawet odmówić walki. Dobór towarzyszy ma również wpływ na reakcje postaci w miastach – ze skalnym trollem lepiej nie wchodzić do kopalni krasnoludów...

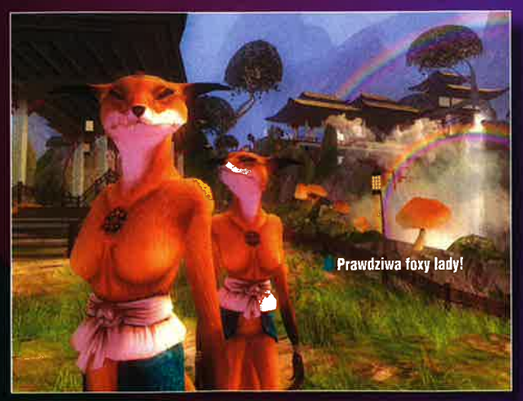
Jak w każdej grze kanadyjskiego producenta, szalenie istotne będzie dokonywanie wyborów moralnych. W Dragon Age'u są co prawda pojęcia dobra i zła, ale zdecydowanie mniej czytelne niż w KotOR czy Jade Empire, świat nie jest tu czarno-biały. O złożoności relacji najlepiej świadczą dialogi – będzie ich cała masa, każda bowiem kwestia może być wypowiadana na różne sposoby. Słowa wypowiedziane z poważną miną inaczej zadziałają niż te same, ale z tonem ironicznym. Co ciekawe, kwestie mówione nie będą tylko napisami, aktorzy wcielą się w każdą postać. Współczuję ekipie lokalizacyjnej – ciekawe, czy CD Projekt (który będzie zapewne dystrybuował Dragon Age'a w Polsce) zdobędzie się na pełne spolszczenie...

Mass Effect na PC?

O nowej grze RPG BioWare jeszcze pewnie niejedno napiszemy. W skrócie: jest to pierwsza część trylogii dziejącej się w przyszłości, oferująca graczom podróże po gigantycznej galaktyce oraz zrealizowaną z prawdziwie epickim rozmachem fabułę. Czemu więc ten Temat Numeru nie jest po części poświęcony Mass Effect? **Nie zostało jeszcze oficjalnie potwierdzone, że gra wyjdzie na PC**, póki co figuruje wszędzie jako 'X360 exclusive'. Jednakże jeden z przedstawicieli BioWare powiedział mi: – *Na razie nie mogę jeszcze powiedzieć, że gra na pewno się na PC pojawi. Ale to możliwe, w końcu już kilka razy tak robiliśmy. Jade Empire też był kiedyś 'exclusive'em' na pierwszego Xboxa*... Jak tylko będziemy wiedzieli o grze coś więcej, możecie być pewni pojawienia się dłuższej zapowiedzi.

Najnowszy hit na TVN – bójka z gwiazdami! (Te ostatnie ujrzysz, jak oberwiesz.)

sywać i ładować grę w dowolnym momencie poza walkami, co jest kolejnym ukłonem w stronę przyzwyczajeń pecetowców. Ogólnie **ci, którzy grali już w Jade Empire na konsoli, teraz mogą odkryć ten tytuł na nowo**, zwłaszcza ze względu na szereg usprawnień technicznych. Jednym z najistotniejszych jest bardzo krótki czas potrzebny na załadowanie dalszej części poziomu. Na Xboksie był to spory problem, a rozgrywka znacznie traciła momentami na dynamice. Na komputerach takiego problemu być nie powinno.


Prawdziwa foxy lady!

Skoro mowa o poprawkach względem oryginalnej wersji, nie można nie wspomnieć o **znacznie zmienionej sztucznej inteligencji**. Chłopaki z BioWare przyznały, że na konsoli przeciwnicy zachowywali się bardzo schematycznie. Jak tylko gracz odkrył kilka sposobów, walki stawały się znacznie łatwiejsze, a całość przez to również mniej zabawna. W wersji PC takich możliwości ponoć ma już nie być, zaś nawet stary Jade'owy wyjadacz, który ukończył tę grę na poziomie Jade Master (początkowo dostępne są trzy poziomy – Jade Master odblokowywany jest po pierwszym ukończeniu rozgrywki) na Xboksie, może się mocno zdziwić.

Chińska przyprawa

Bardzo ciekawie rozwiązano również sprawę podróży i ładowania gry między dużymi fragmentami krainy. **Zamiast bezsensownie wpatrywać się w pasek postępu, masz możliwość zabawienia się w prostą minigierkę** – klasycznego scrollowanego shootera. Lecisz na smoku, który jest atakowany przez setki wrogów, zbierasz powerupy i ogólnie bawisz się jak najlepiej. Po pierwszej takiej wędrówce w opcjach otwiera się możliwość wrócenia do niej bez potrzeby uruchamiania gry – stanie przed tobą **12 etapów raptoroopodobnej gry**, będącej jednym z bardzo wielu smaczków umieszczonych przez producentów w Jade Empire.

Jest ich naprawdę bez liku, wymienię więc tylko te najbliższe memu sercu. W całej grze pojawia się tylko jedna postać inspirowana

Knajpa „Pod womitującym smokiem" zawsze ściąga masę turystów.

Mamy więc czas rzeczywisty, ale z aktywną pauzą. Podczas normalnej gry kamera zawieszona jest nad ramieniem postaci, ale przed pojedynkiem idzie ona nieco do góry, by w sposób bardziej taktyczny pokazać teren. W grze będzie bardzo wielu dużych przeciwników – w końcu smoki w tytule nie pojawiły się przypadkowo. By je pokonać, konieczna będzie kooperacja, czasem też przydadzą się elementy otoczenia – strategia odwracania uwagi jedną, a ataku drugą postacią będzie na porządku dziennym.

Smoki z supermarketu

By to wszystko dobrze wyglądało, ekipa BioWare w dość specyficzny sposób przygotowywała się do tworzenia animacji. Zebrała się na jednym z przysupermarketowych parkingów z mieczami i tarczami, zawiesiła kamerę przy suficie (mniej więcej w punkcie, z jakiego obserwowana będzie walka w grze) i zaczęła się bić, budząc tym zdziwienie i zaniepokojenie przechodniów. Animacje dzięki temu mają znacznie zyskać – postacie będą reagowały na każde pchnięcie, inteligentnie parowały – to nie będą już po prostu miarowo wymachujące mieczami ludziki.

Dragon Age bazować będzie na nowym silniku – Eclipse – potężnym narzędziu pozwalającym na zminimalizowanie liczby ekranów ładowania przy poruszaniu się po bardzo dużym świecie oraz korzystającym skutecznie z możliwości, które oferować będzie DirectX 10.

Niewiele póki co wiadomo o multiplayerze, choć dość obiecujące jest to, że BioWare zapowiedziało osobną kampanię dla tego trybu. Wielcy fani NWN i jego możliwości, jeśli chodzi o tworzenie modyfikacji, na pewno ucieszą się też na zapowiedź, że razem z grą udostępniony będzie edytor, jednak nieco trudniejszy niż ten z Neverwintera. W nagrodę będzie pozwalał na tworzenie znacznie bardziej skomplikowanych lokacji.

Na sam koniec niestety niezbyt optymistyczna wieść: premiera gry zapowiadana jest na koniec 2007 lub początek 2008 roku. Oby do przyszłej gwiazdki...

Będziesz decydował o życiu i śmierci całych ras, narodów, o usadawianiu na tronie określonych królów...

Nowy, lepszy Baldur

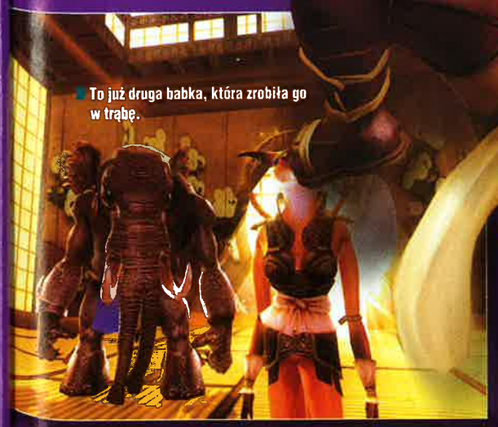
Śledzenie fabuły i prowadzenie rozmów to oczywiście nie jedyne zajęcia, jakim oddawać się będą gracze w Dragon Age'u. Bardzo istotna będzie również walka, pod względem mechaniki wzorowana nieco na tym, co widzieliśmy w Baldur's Gate. kulturą europejską. Sir Roderick, jedyny biały przedstawiciel ludzkiej rasy wzorowany jest na stereotypie bufona-konkwistadora za nic mającego obcą kulturę. Jako jedyny ma pistolet (w całej grze nie ma broni palnej, co jest nieco sprzeczne z realiami historycznymi – wszak to w Chinach, na których wzorowany jest świat gry, wymyślono proch (*)) i skwapliwie z niego skorzysta. Możesz go zresztą wyzwać na pojedynek (uwaga – jeśli tylko zdoła naładować broń, po tobie). Nie byłoby w tym nic szczególnie ciekawego, gdyby nie fakt, że **głosu tej charakterystycznej, choć epizodycznej postaci udziela nie kto inny jak sam John Cleese!** Dla tych, którzy jeszcze się szeroko nie uśmiechnęli, krótkie przypomnienie: to jeden z filarów legendarnej grupy Monty Python (minister od głupich kroków) czy Archie Leach z „Rybki zwanej Wandą" (na szczęście CD Projekt będzie lokalizował grę kinowo, więc nie ma obaw, że oryginalne – i znakomite – głosy znikną).

(*) Co nie znaczy, że pomyślano tym samym o jego militarnym wykorzystaniu. Może poza rakietami (tak, tak) o napędzie prochowym. Typowej broni palnej jednak tam nie wymyślono. Może to i lepiej dla świata – dop. Mac Abra.

Drugą ciekawostką wiele mówiącą o tym, jak poważnie BioWare podchodziło do tej gry, jest fakt, że **na jej potrzeby stworzono specjalny język, którym mówi kilka postaci z gry**. I to nie jest jakiś kompletny bełkot biorący się ze ślepego bicia w klawisze – nad jego stworzeniem pracowała grupa lingwistów, zaś efekt jest naprawdę świetny – trudno odróżnić go od innego nieznanego języka obcego. Główny bohater już jednak posługuje się angielskim, ale rozumie wszystkich swoich rozmówców. Oczywiście gracz w takich przypadkach musi się posiłkować napisami.

Sacrum i profanum

Nie da się ukryć, że Jade Empire to próba stworzenia przez BioWare gry, która powinna zachęcić do gatunku RPG ludzi, jacy dotychczas z intelektualnych i skomplikowanych fabularnie rozrywek najwyżej cenili sobie Conana. Stąd też zadeklarowani rolplejowcy nieco się będą na tę grę zapewne krzywić.


To już druga babka, która zrobiła go w trąbę.

Patrz na nią, zawsze chciała wystąpić w świetle lampionów.

Wątpię, by ktoś, kto właśnie drugi raz kończy Neverwinter Nights 2 i nie widzi poza nią świata, nagle rzucił wszystko i zaczął siec wrogów w JE. Kto wie, może się jednak mylę – sam zresztą po tym, co zobaczyłem w Kanadzie, czekam na ten tytuł z dużymi nadziejami. **[CDA]**

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA PREMIERY: KOŃCÓWKA 2006
- WWW.RAINBOWSIXGAME.COM

ALLOR | INNY, ALE RZĄDZI!

Pierwszy Rainbow Six ukazał się w 1998 i z miejsca stał się klasykiem. Była to pierwsza gra, w której planowanie trwało dłużej niż sama akcja. Potem bywało lepiej lub gorzej, ale Rainbow Six pozostał grą dla taktyków. Aż rok temu ukazał się Lockdown, który z tym zrywał. Skończyło się równie „dobrze", co Double Agent dla Splinter Cella – czyli katastrofą... Czy w Vegas będzie lepiej?

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Umarł stary dobry R6, niech żyje nowy, też dobry R6!

Aby się o tym przekonać, **odbyliśmy podróż do siedziby Ubisoftu w Paryżu**, gdzie nad finalną wersją Vegas spędziliśmy kilka dobrych godzin. W chwili gdy czytacie te słowa, zarówno wersja konsolowa, jak i PC miały już swoją premierę, ale zamiast udawać, że cykl wydawniczy nie istnieje, wolimy uczciwie przyznać się **do grania jedynie w betę** – na recenzję (a przede wszystkim na przejście całej gry) mieliśmy już za mało czasu. Za to za miesiąc przedstawimy wam wrażenia z dłuższego obcowania z pełną wersją i to w formie dwugłosu, w którym wrażenia opiszą zarówno maniak taktyki (Pepin), jak i wyżej podpisany.

A żeby nie było nieścisłości – choć osobnik ten (dla niekumatych: ja, nie Pepin) w pierwszego R6 grał (i to z czystą przyjemnością), potem było już niestety coraz gorzej. Gimnastyka szarych komórek nieco mu już zbrzydła (niech będzie, że przez zbytnią ich gimnastykę z dala od komputera), a i czasu na zabawę w planowanie miał coraz mniej i mniej. Z tego też powodu dwóch ostatnich części, ze słynnym Let-downem na czele, nie widział, nie został więc przez niego skażony wirusem rozczarowania.

OK, wszystko, co wypada napisać na wstępie, napisałem, a zatem – z czym mamy do czynienia w nowym Rainbow Six?

Gwiezdne Wojny!

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to oczywiście **całkowity brak fazy planowania**. Zamiast tego mamy scenki a la GRAW, czyli – o ile przemieszczamy się w jakieś nowe miejsce – lot śmigłowcem i gadających ze sobą o celach misji komandosów. **Jeśli więc ktoś miał jeszcze nadzieję na wielki powrót do korzeni, może sobie dalszą lekturę odpuścić** i pogrążyć się w bezdennej rozpaczy. Osobiście bym tego jednak nie robił.

Bo **choć najnowszy Rainbow Six to już nie ten Rainbow Six, nowa część jest pod wieloma względami po prostu super**. Tak, dobrze przeczytaliście – Vegas zrobił na mnie wrażenie po prostu niesamowite!

By jakoś to wam przybliżyć, pozwolę sobie przywołać jedną z lepszych gier osadzonych w realiach Gwiezdnych Wojen, czyli Republic Commando. Właśnie z nią R6 ma bardzo wiele wspólnego i wcale nie chodzi o nieosiągalność miejsc, w których przyjdzie nam walczyć. Obie gry bowiem łączy coś więcej – **podejście do walki**. Najważniejszy jest nie absolutny realizm, a połączenie akcji z... planowaniem na poziomie taktycznym. OK, może to trochę za dużo powiedziane, ale bez wydawania rozkazów podwładnym Republic Commando przejść się nie dało. A w Vegas położono na to jeszcze większy nacisk.

Taktyka rządzi!

Bez współpracy z dwoma przybocznymi ginie się tutaj... no, może nie za pierwszymi drzwiami, ale niewiele dalej. Zresztą wbrew tytułowi gra zaczyna się – i kończy – niezupełnie w Vegas, nie walczy się też jedynie wewnątrz budynków, jednak ogólne zasady są wszędzie te same. Po pierwsze: nie jesteś nieśmiertelny. Po drugie: bez osłony jesteś nieśmiertelny jeszcze mniej. I po trzecie: zapomnij o zmartwychwstaniu, tak dobrze mają tylko twoi towarzysze. Z tego wszystkiego wynika, że przez większą część gry staramy się przycupnąć za jakąś osłoną, a na pierwszy ogień wysyłamy towarzyszy, bo nawet jak im się nie uda, będziemy jeszcze mieli parę chwil, by dziabnąć ich strzykawką. Ale suchy opis nie oddaje niestety jednego – jak to się wszystko sprawdza w praktyce.

A **sprawdza się bosko**! Oczywiście duża w tym zasługa oprawy audiowizualnej, ale jeszcze większa – **świetnej mechaniki**. Ot, choćby taki bajer jak brak punktów życia. OK, nie było ich w pierwszym R6 – po prostu się ginęło, tutaj jednak wprowadzono rozwiązania znane choćby z Call of Duty 2. Gdy przyjmiemy na siebie kulkę, nie padamy od razu martwi, zamiast tego „pogarsza się nam wzrok", który jednak po paru chwilach wraca do normalności. Fakt, że jedna celna seria czy spotkanie oko w oko z shotgunem kończą się od razu zejściem, ale to tylko zwiększa realizm – i frajdę z gry. Bo poziom trudności i liczba checkpointów (save'ów w czystej postaci nie ma) zostały tak dobrane, że frustracji nie powodują.

Chowaj się kto może!

Wielka w tym zresztą zasługa **świetnie rozwiązanego chowania się za przeszkodami**. Aby np. przykleić się do ściany, trzeba nacisnąć przycisk, inaczej będziemy zwyczajnie przy niej szli. Wbrew pozorom sprawdza się to super. W Vegas bardzo często walczy się przecież w dość ciasnych pomieszczeniach i pełny automat byłby cholernie upierdliwy, a tak chowamy się tylko wtedy, gdy chcemy.

Ale chowanie się to tylko wstęp do prowadzenia ognia zza osłony, co również rozwiązano idealnie. Można albo wychylić się, by widzieć, gdzie strzelamy (przez co stajemy się wrażliwi na ostrzał – choć znacznie mniej, niż gdybyśmy z osłony w ogóle nie korzystali), albo wysunąć zza osłony tylko rękę z bronią, a ostrzał prowadzić na ślepo. W tym drugim przypadku szansa, że wróg nas trafi, jest minimalna, ale bez skrzynki z amunicją lepiej tego nie używać, bo celność mamy równie minimalną. Opcja ta nadaje się za to całkiem nieźle do przygwożdżenia wroga, by umożliwić towarzyszom ruch na nową pozycję.

Dwóch walczy za trzech

I tak wracamy do punktu wyjścia, czyli towarzyszy. Choć jest ich tylko dwóch, a rozkazy wydaje się im już w trakcie akcji, w zupełności to wystarczy. I niech malkontenci narzekają, że lista rozkazów jest za krótka, bo ogranicza się do: *idź do punktu A, zabij B, ulecz C, użyj D oraz wejdź do pomieszczenia w sposób E*. W praktyce **te parę opcji w zupełności wystarcza, by z shootera zrobić naprawdę niezłą grę taktyczną adresowaną dla mas**. Bo można się bawić zarówno w oskrzydlanie, w czyszczenie pomieszczeń granatami, jak i w precyzyjne wejście do pokoju z zakładnikami połączone z eliminacją konkretnych wrogów.

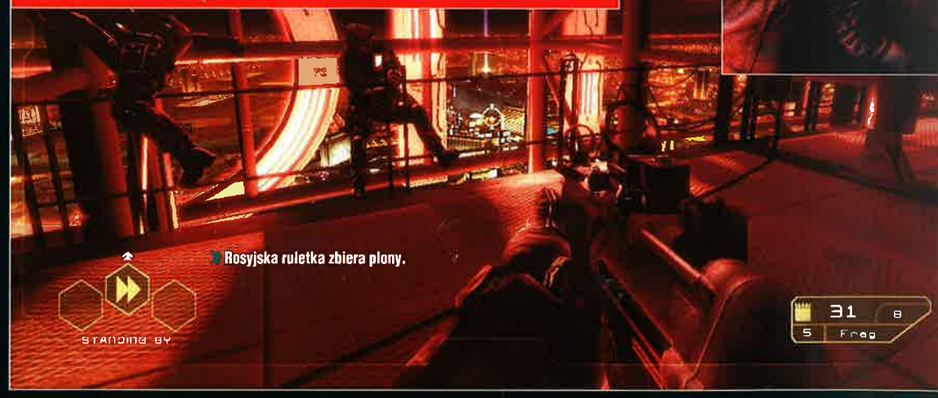
Dobra, w porównaniu do prawdziwych R6 nie jest to może nic specjalnego (wręcz trywialnie się robi), ale przy zwykłych FPS-ach to przepaść. Ale tylko jeśli idzie o możliwości, a nie poziom trudności, bo wszystkie rozkazy wydaje się przecież już w trakcie misji, a nie podczas „nudnego" planowania.

Powrót tęczy?

Jak się pewnie dało zauważyć, **nowy Rainbow Six zrobił na mnie bardzo dobre wrażenie**. Świetny wygląd, soczyste odgłosy, bardzo intuicyjna mechanika i sprawność towarzyszy – to właśnie te dwie ostatnie rzeczy sprawiły, że początkowa nieufność (w końcu Let-down został przez niemal wszystkich zjechany...) szybko odeszła w niepamięć. Bo to **najciekawszy taktyczny shooter, w jaki dane mi było pograć**. I to zarówno pod względem wykonania, tempa akcji, jak i właśnie taktyki – bo tu, wbrew pozorom, myśleć też trochę trzeba. Ale tylko trochę, w końcu plany układa się w miarę postępów w grze, co zresztą – moim zdaniem – wyszło Vegas jak najbardziej na zdrowie. OK, **nie jest to wprawdzie „stary, dobry R6", ale za to otrzymaliśmy grę, która po prostu kopie tyłki nie tylko szachistom**. Czy finalna wersja będzie równie dobra? To będziemy mogli ocenić dopiero w następnym numerze, ale zapowiada się w każdym razie niesamowicie. |CDA|

Multi

Zapowiada się całkiem nieźle. Zwłaszcza tryb cooperative dla maksymalnie 4 graczy – bo co by o AI komputera nie mówić (a przyznać muszę, że robi bardzo pozytywne wrażenie), gra z ludźmi jest jednak znacznie przyjemniejsza. Ale na tym się nie kończy – są również tryby vs. dla maksymalnie 16 graczy na osobnych mapach, więc fani wyjaśniania sobie wątpliwości za pomocą ołowiu powinni być również usatysfakcjonowani.



Arcade.....3	Polonizacje 4	Strategia/RTS.....4
FPS.....2	Przygodowa 2	Symulator.....1
Ekonomiczna 1	Sportowe 2	Wyścigi.....1

STATYSTYKA:
ZRECENZOWANO 20 GIER

GAME WALKER

Hej!
Nowy rok zaczynamy od silnego uderzenia: dawno już nie było 20 recenzji w numerze. Inna sprawa, że tekstów sporo, ale poziom gier w tym numerze raczej średni. Cóż, święta i wysyp hitów już za nami... Trzeba się cieszyć tym, co jest.

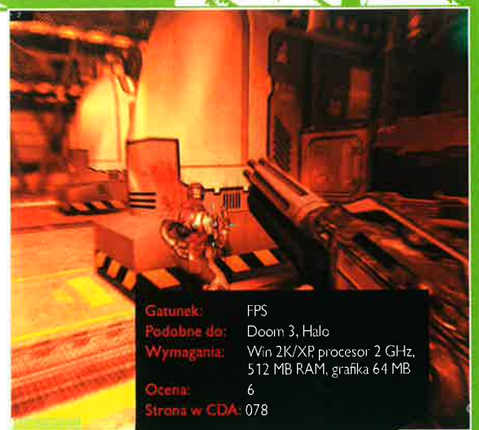
Autor: Błażej Wiśniewski

ROMAN GIER TYCH NIE LUBIŁ.

Alpha Prime

Od Qn`ika: Nie najgorszy silnik, ciekawe „hakerskie" ustrojstwo, sporo strzelania... Ale jakoś atmosfery brak (jak powiedział bohater gry na powierzchni asteroidy). No i kto to widział FPS-a bez multi?

Smuggler: Gdy nie ma niczego innego pod ręką, Alpha Prime może przeżyć swe 5 minut chwały. W innym przypadku nie polecam.
Mac Abra: Ja po prostu nie polecam. Dałbym 6.
Allor: A ja dla odmiany dałbym... też 6. Bo tak jakoś święta i w ogóle...
Ghost: A ja popatrzyłem Qn'ikowi przez ramię i stwierdziłem, czemu by nie? Można by zaszachować paru złych.
Smuggler: Czy ktoś mógłby zaSZIACHtować Ghosta? Albo choć egzorcyzmować? Dostał Fritza do recenzji (program szachowy) i mu odbiło...
Hut: Kurczę, mi też chyba odbiło (i to bez Fritza!), bo spoglądając przez ramię też doszedłem do wniosku, że chyba warto by w to zagrać...
eld: Mnie wczoraj odbiło. Też bez Fritza, co nie zmienia faktu, że popełniłem najgorszą wiązankę słowną w życiu. PRZEPRASZAM.
CormaC: Znaczy się „przepraszam" było tą wiązanką, której tak się wstydzisz?
Smuggler: O Boże, eld jest chory, bredzi w gorączce! Inaczej w życiu by nie powiedział „przepraszam". Czy na sali jest lekarz? Albo weterynarz?
CormaC: Pamiętam, jak kiedyś rzuciłem wiązankę, po czym przeprosiłem, i dostałem od Eldziora reprymendę. Za to, że przeprosiłem.
gem: Dowiedział się, że Magda M. wyszła za Mariana i go poniosło. Cały czas żywił nadzieję na zacieśnienie stosunków warszawsko-wrocławskich... Ho-ho-ho-ho!



Gatunek: FPS
Podobne do: Doom 3, Halo
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 078

Alpine Ski Racing 2007

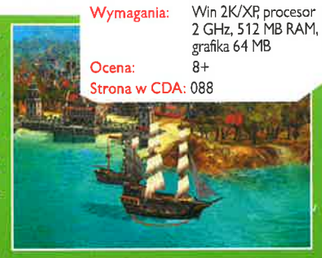
Od Qn`ika: Szybka ścigałka, o dziwo, niebędąca kalką tytułu z ubiegłego roku. Pojawiły się tu dwie nowe dyscypliny, z czego jedna – szybka jazda po lesie – jest naprawdę efektowna.

Smuggler: Dla maniaków białego szaleństwa i gier sportowych. W moim przypadku jest to „dwa razy nie". Nie dlatego, że takie złe, po prostu ja nie lubię.
Mac Abra: A nie lepiej wziąć narty i pójść gdzieś na oślą górkę? (Mam nadzieję, że gdy to czytacie, śnieg już spadł. Bo jak nie, można wtedy tę grę odpalić.)
Allor: Chyba tylko po to, by się jeszcze bardziej wkurzyć – nie tyle na grę, co na ten nieszczęsny śnieg...
Qn`ik: Trzeba mieć narty i górkę. Ale to tylko takie drobnostki.
Smuggler: Tja, tylko osłów u nas nie brakuje.
gem: Może być deska i dolinka. Swoją drogą – śniegu nie było, nie ma i ponoć nie będzie... Może wypadałoby poprosić Mikołaja o worek białego puchu? Ho-ho-ho-ho?
Ghost: Śnieg? A co to? Widział ktoś śnieg? Kupię parę kilo. A można z tego ulepić figury szachowe?
Hut: Figury szachowe? Ulepić? Można, ale niekoniecznie ze śniegu...
CormaC: Może lepiej ulepić nie ze śniegu mały zigguratt? (Kto czytał „Narrenturm", ten wie, o co chodzi.)
Mac Abra: Kto jako tako oczytany i tak wie, o co chodzi...
CormaC: Bardziej oczytany wie, co to jest ziggurat. Zapoznany z Sapkowskim wie, z czego był ów ziggurat lepiony.
eld: Nie lepiej sięgnąć do lodówki po jogobellę?

Gatunek: sportowa
Podobne do: ASR 2006, NFS: Carbon ;)
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 072

Anno 1701

Od Huta: Największy budżet w historii niemieckiego przemysłu growego wystarczył, by stworzyć jedną z najlepszych gier ekonomicznych w historii gatunku. Wygląda milusio, grywalność trzyma przy ekranie monitora – polecam!



Ghost: A to napięcie. Niczym w partii szachów. Przy dobrej końcówce wypala mi się więcej szarych komórek niż po paczce szlugów.
Allor: ...odezwał się redakcyjny specjalista od szachów i X-Menów...
Mac Abra: Sympatyczne i grywalne, do tego z jakąś taką lekką nutką humoru w tle.
Smuggler: No proszę, a mnie się niemiecki humor do tej pory kojarzył z bawarskimi filmami dla dorosłych, ew. „ziemniakami".
Qn`ik: A mnie z: *„Wenn ist das Nunstruck git und Slotermeyer? Ja! Beiherhund das Oder die Flipperwaldt gersput!"*.
gem: To był brytyjski dowcip. Q: Ten niemiecki brzmiał *„Der ver zwei peanuts, valking down der strasse, and von vas... assaulted! peanut. Ha-ha-ha-ha'.* Hymn.
Smuggler: Heh, to był jeden z lepszych dowcipów Monty Pythona, jakie pamiętam. :) (Dla niekumatych: Brytyjczycy wynaleźli tak świetny dowcip, że każdy – razem z jego autorem – po jego usłyszeniu umierał ze śmiechu. Po przetłumaczeniu na niemiecki użyto go z powodzeniem jako broni masowego rażenia na froncie podczas II wojny... naprawdę się przy tym popłakałem ze śmiechu.)
eld: Obyś zgnił w kwaczącym łagrze, ty piesku Sztajnbach!!!
Mac Abra: Eld faktycznie zakochany. Bredzi od rzeczy bardziej niż zwykle.

Gatunek: ekonomiczna/RTS
Podobne do: Anno 1503, Caesar IV
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 088

Armed Assault

Od Allora: Wielki krok dla fanów, malutki dla reszty graczy. Dla tych pierwszych będzie objawieniem (bo od Flashpointa ArmA jest lepsza pod każdym względem), dla tych drugich przydługim, niedorobionym shooterem z absurdalnym poziomem realizmu. Tym pierwszym polecać nie trzeba, tym drugim... poczekajcie może najpierw na demo – i dziesięć pierwszych patchy.

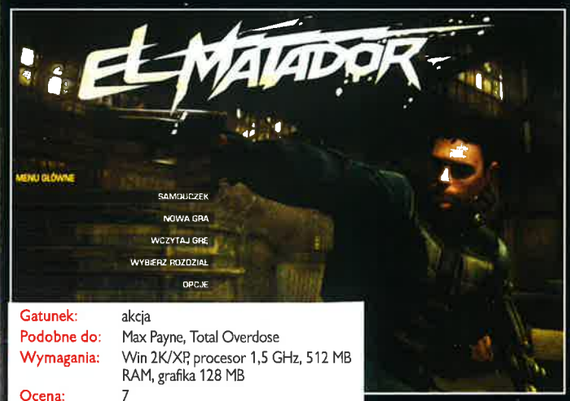
gem: Kolejna gra, której beta-testy odbyć się mają już po premierze. Niemniej sam fakt, że mowa o następczyni Operation: Flashpoint, nakazuje przynajmniej sprawdzić, co i jak i czy wciąż ho-ho-ho-ho!
Hut: Przygotowujesz się do chałtur w roli św. Mikołaja? Ja bym chciał jakieś fajne autko!
Ghost: Szachów nie trzeba patchować. Więc polecam szachy. :)
Mac Abra: I przyjdzie jednak znów odkurzyć Operation Flashpoint. Przynajmniej do czasu owych patchów.
Smuggler: I po nich pewnie też. Kolejna „wyczekiwana" robi nas w bambuko, dając dużo mniej, niż się oczekiwało. :(

Gatunek: symulator żołnierza
Podobne do: Operation Flashpoint
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 080

El Matador PL

Od Qn`ika: Literki są na swoim miejscu, nie jest źle. Szkoda tylko, że to nie Rewolucja Cenowa...

Hut: Za to rewelacja growa z tego, co słyszałem. A przynajmniej spore zaskoczenie. Prawda to?
Qn`ik: Prawda! Polecie mu!
Mac Abra: Nie powiedziałbym, gra dość trywialna. (Kolejny zawód...) A spolszczenie dobre, może niewybijające się ponad górne stany przeciętności, ale tym niemniej warte pochwały.
Ghost: Ole! I szach mat!
eld: Zauważyliście, że nie było w całym GW ani słowa o siatkarzach? To się nazywa profesjonalizm. Cały kraj szaleje, a my nic. ;)
Mac Abra: Bo jak pisaliśmy o mundialu, połowa czytelników już nie pamiętała, że był. Inna sprawa, że warto by jednak naszym „maluchom" uznanie wyrazić, co też czynię.



Gatunek: akcja
Podobne do: Max Payne, Total Overdose
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 092

Vista daje pracę!

Z taką to właśnie wspaniałą informacją wyskoczył szef Microsoftu. Cóż za wspaniały prezent na nowy rok! W samych tylko Stanach przybędzie ponoć 100 tysięcy miejsc pracy w branży komputerowej, a każdy dolar wydany na Vistę wygeneruje 18 dolarów dochodu. Złośliwi mogliby wprawdzie dowodzić, że te nowe miejsca pracy powstaną tylko dlatego, że masa ludzi będzie miała z nowym systemem problemy, że firmy będą musiały zatrudnić nowych ludzi, by na czas zdążyć z przystosowaniem swoich produktów do nowych okienek, a ten cały zysk to w istocie koszty, jakie będą musieli ponieść zwykli użytkownicy komputerów, by mogli z tych wszystkich wspaniałych dobrodziejstw skorzystać...

Ja jednak złośliwy nie będę, bo raz, że jako gracz do ciągłego dopłacania do komputera już się dawno przyzwyczaiłem, a dwa, jako mieszkaniec tego pięknego kraju przyzwyczaiłem się także do znacznie gorszych rzeczy niż to nieudolne nabijanie ludzi w butelkę. Bo projektów tanich i przyjaznych też u nas trochę było, nawet całkiem niedawno... Kończy się jednak zawsze tak samo, czyli wzrostem wydatków, podatków, niedogodności – i obietnicami poprawienia tego wszystkiego już w niedalekiej przyszłości, przy okazji premiery nowego prem... znaczy się sytemu operacyjnego.

Dlatego też zamiast się wyzłośliwiać, jedynie zaapeluję: nie dajcie się zwariować, bo takie hurraoptymistyczne zapowiedzi służą jedynie nabijaniu kasy, a przecież prezenty mikołajkowe dostaliśmy nie po to, by się od razu nimi dzielić... I to pod przymusem...

Allor

Dream Pinball 3D

Gatunek: flipery
Podobne do: Pro Pinball: Timeshock
Wymagania: Win XP, procesor 500 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 087

Od Qn`ika: Niech już lepiej flipery spoczywają w niepamięci, jeśli mają być tak reaktywowane. Kto to widział mało dynamicznego pinballa?

Smuggler: Może to pinball dla fanów szachów? :)
CormaC: Pinball turowy. Ciekawe.
gem: Aktywna pauza? Ho-ho-ho-horrendalnie dobry pomysł!
Mac Abra: Mam do pinballi sentyment jeszcze z Amigi... Ale tak między nami lepiej już odpalić wiekowego Timeshocka, czyli pierwszego całodyskowego pełniaka w CDA niż to. Może ciut mniej efektowne graficznie, ale na pewno grywalniejsze.
eld: Co za subtelna kryptoreklama. :)
Ghost: Od szachistów wara. Bo wam takie gambity zaserwuję, że Qn`ik będzie ruchem skoczka kicał po redakcji.
Hut: Hej, Ghost, przecież oni nic do szachistów nie mają. Wręcz przeciwnie, mają dla nich pinballa.
Qn`ik: Też macie wrażenie, że nasza sieć ma ostatnio refleks szachisty?
Ghost: Jak się kopytami po klawiaturze wali – to ma.
Allor: A jak się nie wali, to już w ogóle nie ma... bo Tiges znowu Linuksa ciągnie... Na Borata mu to?
Smuggler: ...Za co go ciągnie?

RETRO-ACTION CDA 04/99

To wydanie szczególne z paru powodów – raz, że to trzeci numer urodzinowy. (Z tej okazji aż 3 CD i cena 17,99 zł!) Dwa, że o imponującym nakładzie 120 000. (132 strony.) Trzy, że zawierał premierową wersję gry – Prost GP. Ale hitem numeru była popularna w swoim czasie Spec Ops – taki TPS udający, że zawiera elementy taktyczne. W sumie jednak naprawdę fajna gra...

Numer jest też szczególny z jednego względu. Właśnie od tego wydania CDA stało się oficjalnie liderem wśród polskich pism o grach i utrzymuje tę pozycję po dziś dzień (7 lat ze sporym hakiem...). W samym numerze było jeszcze coś specjalnego – recenzja HoMM III (ZNOWU 10/10!) oraz jedna z pierwszych europejskich recenzji Civilization: Call to Power (9/10. Tekst ten zresztą został też wydrukowany w... tureckim magazynie gierkowym, naturalnie po przetłumaczeniu).

Ale zacznijmy od początku. 11 zapowiedzi, w tym Earth 2150, Total Annihilation: Kingdoms czy Hired guns.

W Newsach informacja, że w niektórych krajach ocenzurowano Fallouta 2 (nie wiemy, z czego...). Baldur's Gate w pierwszym miesiącu sprzedało się w 175 000 egz. Anonsuje się grę FPS Soldier of Fortune (głównie dlatego, jak podkreślał newsman, czyli ja, że na engine'ie Q2 – nie wiedzieliśmy jeszcze, co będzie jej główną atrakcją...). 3Dfx szczyci się, że sprzedało ponad 1 mln egzemplarzy karty Voodoo Banshee (swoją drogą – mało udanej). Pojawił się też czytnik CD osiągający prędkość 52x (cena ok. 130$). Nowe technologie produkcji HDD będą umożliwiały tworzenie dysków o pojemności nawet 100 GB! (Wtedy była to szokująca wielkość, dysk 6-8 GB uchodził za b. duży...) Sprzedano 250 000 egz. gry Caesar III.

Spośród 24 recenzji te najważniejsze już wymieniłem, ale nie znaczy to, że nie ma innych wartych wzmianki. Np. recenzja Fly Huntera. Pamiętam ten koszmarek – dałem 1/10! (była to pierwsza 1/10 w historii CDA!). Dla kontrastu recenzowany w tym samym numerze Mortyr dostał 8/10. No co... A symulator Falcon 4.0 – 9/10. Podobnie jak Drakan – gierka, której główna bohaterka, imieniem Rynn (niezła RURA z tej Rynny) :) miała konkurować z Larą. I jakoś jej nie wyszło...

Dalej Świnka (gry „starwarskowskie"), solucja Return to Krondor, Historia CDA (to pierwszy tekst z gatunku „coroczno-urodzinowych"), Action Net, Pomocna Dłoń, Na Luzie, wyniki czytelniczej ankiety (typowa ówczesna konfiguracja: procki z przedziału 120-300 MHz, maks. 32 MB RAM-u), Scena Komputerowa. Następne 10 stron to opisy programów użytkowych. Potem testy sprzętu (joystick, czytnik DVD [1200 zł! Tyle co ówczesna dobra pensja!], karta muzyczna itd.). Potem troszkę o nadchodzącym nowym standardzie (USB), prenumerata, Action Redaction, no i tipsy. I eto wsio.

Faces of War: Oblicza Wojny

Gatunek: RTS
Podobne do: Soldiers, Blitzkrieg
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Demo: 01/07
Strona w CDA: 076

Od elda: Prawdę mówiąc, ze sporymi obawami podchodziłem do FoW pamiętając, jakim bólem zakończyło się obcowanie z Soldiers. FoW sporo czasu przeleżało na biureczku nieruszone, ale gdy zacząłem grać, naprawdę mnie wciągnęło. Bardzo dobra gra rozwijająca najlepsze pomysły Soldiers. Do ideału jeszcze trochę brakuje, ale droga do niego nie jest wcale taka długa.

Ghost: Wystarczy przeciwnika trzymać w szachu.
Mac Abra: No, w końcu jakaś MIŁA niespodzianka... Ostatnio ciągle tylko słyszałem, że gry, w które chciałem pograć, są „nieste- ty ale...". A tym razem „prawie ideał". Nnno!
Hut: A co najważniejsze, to też „prawie Company of Heroes". I to za 30 złotych!
gem: Mnie zaintrygowało co innego – czym jest to tajemnicze coś, co oblicza wojny?
Ghost: To taki nowy komputer szachowy.
Allor: A po co to komu – gra w wojnę jest lepsza! Zwłaszcza jak dama bije króla, bo odwrotnie to teraz niepoprawnie by było.

Gotowe na wszystko

Gatunek: przygoda/sim
Podobne do: Singles 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 084

Od Czarnego Iwana: Gotowe na wszystko to gra, która całkiem nieźle prezentuje się graficznie, ale zdecydowanie nie ma tego klimatu, co serial TV. Chyba przede wszystkim dlatego, że nie da się tak łatwo wgnieść w ramy naszych blaszaków specyficznej zawiesiny intryg, tajemnic i podstępów, które kreuje świetna gra aktorska gwiazd serialu.

Smuggler: Pełna zgoda. Tym niemniej jednak troszkę klimatu w grze się ostało, głównie za sprawą dialogów. No i finału, który mnie naprawdę zaskoczył.
Mac Abra: Wbrew pozorom (ta grafika!) grze bliżej do przygodówki niż The Sims. Przy czym przygodówka to też troszkę na wyrost, bo nie musisz w ogóle kombinować, zawsze ci ktoś powie, co masz zrobić i gdzie. Myślę, że tylko dla fanów serialu. A i to najzagorzalszych.
Smuggler: ...No i gram.
Allor: Bo to taka życiowa gra (i serial) dla osobników (i osobniczek) po czterdziestce... Iwan, Smg i Mac Abra poczuli się docenieni...
Ghost: Gdyby jedna z bohaterek zaczęła grać w szachy, na pewno podniosłoby to oglądalność serialu i grywalność tej gierki.
Smuggler: No pewnie, szczególnie gdy by się rozniosło, że królem bije konia.
Hut: Fuj! Czyta nas młodzież!
Qn`ik: I to wrażliwa na dowcipy z brodą! ;)
eld: A mnie rozwaliło ostatnio powiedzonko gema w sam raz pasujące do tytułu tej gry. Uwaga, cytuję: *„Ameryka to jedyny kraj, w którym gwiazdy porno wyglądają lepiej od aktorek"*.
CormaC: Też mi zapadła w pamięci ta złota myśl. Oczywiście nie wiemy, czy jest prawdziwa, bo bardzo porządne z nas misie.
gem: Ho-ho-ho-ho!

Heroes of Annihilated Empires

Od gema: Hybryda strategii w czasie rzeczywistym i role-playing. Nowatorska o tyle, że założenia obydwu gatunków nie tylko współistnieją ze sobą – to już widzieliśmy wcześniej – ale, zwłaszcza w trybie multiplayer, są sobie przeciwstawione! Niestety ta interesująca idea nie znajduje poparcia w materii i HoAE pozostaje wyraźnie niedopracowana. Z drugiej strony, cztery różne rasy, sto rodzajów jednostek i – uwaga – do 64 tys. walczących w bitwach – jest o czym mówić!

Mac Abra: Gra jakoś tak cicho weszła, bez reklamy, nikt się nią specjalnie nie podnieca – dziwne, bo jest naprawdę godna uwagi. Nie żeby zaraz megahicior – ale uczciwa, przyzwoita strategia i całkiem dobre RPG. Polecam. Sam dodałbym jeszcze z pół oczka do oceny.
Qn`ik: Nie masz herosów nad majtenmedżikami! I Cohenem.
Czarny Iwan: Srebrna Orda rządzi, to fakt.
eld: Która? Z Pratchetta czy redakcyjna? Obstawiam tę drugą. Znaczy Smuggler, Iwan i Mac Abra.
Ghost: Szachiści rządzą! Królowiec rulez!
Smuggler: Ty, to jest drag-queen! ...Miriam?!
Hut: Czas na przerwę, czas na Kite Kat...
Allor: Ho-ho-ho!

Keepsake PL

Od EGM-a: Gdyby określenia „poprawne" przy opisywaniu lokalizacji użyć do podsumowania spolszczenia napisanego przyzwoitą polszczyzną, ale bez iskry bożej, zawierającego sporo irytujących błędów stylistycznych i translacyjnych... ale żadnego z takich, za które tłumacz powinien wziąć w mordę, a korektor po kieszeni... Wtedy spolszczenie Keepsake możemy nazwać poprawnym.

Mac Abra: EGM jak zawsze mataczy, tłumaczę na nasze: ujdzie w tłoku, jest troszkę baboli, ale nie takich, które uniemożliwiają zrozumienie tekstu.
Smuggler: Spolszczenie jest jak 10-letni Poldek – trzeszczy, zgrzyta, skrzypi, dymi... ale jednak ciągle jedzie i to nawet szybko. Powiedzmy jednak 6/6+ raczej niż 7.
Ghost: Powiedział Mac Abra podjeżdżając 12-letnim Poldkiem WRC (Warcy Rycy Cescy).
Smuggler: Na szczęście nie mam ani Poldka ani niczego 12-letniego. Uffff.
Allor: Mac Abra woli 16-stki... (chodzi o taki napój ze Szkocji, żeby nie było).
Smuggler: Akurat tu wolę 12-letnie.
Qn`ik: Nie jest najgorzej, zwłaszcza że za lokalizację wzięła się firma, która do tej pory rzadko wydawała tak duże i trudne do spolszczenia tytuły.
eld: FOR FAKIN' (KEEP)SAKE GIEV JOGOBELLA!

Gatunek: przygodowa
Podobne do: innych dobrych przygodówek
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 102

GAME WALKER

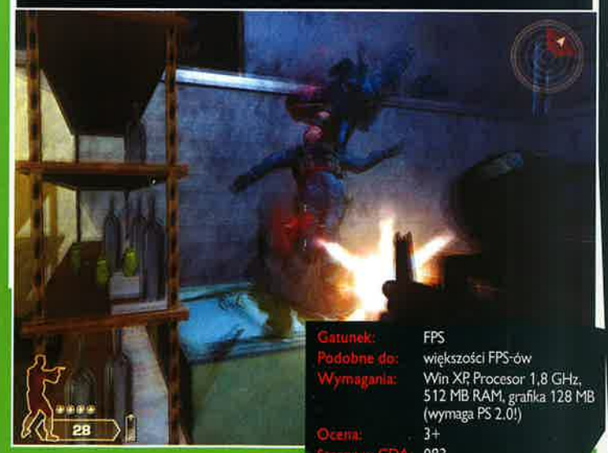
DOBRA HUTA

Tak powinno wyglądać „Sin City"! Jako fan komiksu – formy wyrazu w ogóle i „Miasta Grzechu" Franka Millera w szczególe – nigdy do końca nie kupiłem zachwytów nad filmem Roberta Rodrigueza, zwłaszcza peanów na cześć strony wizualnej. W zbyt wielu ujęciach obraz Rodrigueza wyglądał jak czarno-biały film, a nie komiks przeniesiony na taśmę celuloidową (czy czego się tam teraz używa do kręcenia). Tymczasem okazuje się, „że można" – dowód na to przynosi francuski film „Reneissance", produkcja z tego roku, która do Polski trafi w pierwszej połowie 2007, być może od razu na DVD. Fabularnie to mroczna opowieść s.f., poruszająca wątki badań genetycznych, ludzkiej obsesji fizycznej doskonałości i młodości, w sumie nic nowego. Wizualnie to prawdziwie ożywiony komiks, olśniewający techniką niespotykaną dotąd w kinie i stylizacją, na jaką pozwalają sobie tylko europejscy rysownicy. A kiedy podczas napisów końcowych okazuje się, że w główną rolę „wcielał się" Daniel Craig, nowy Bond, James Bond, szczęka opada do samej podłogi. Polecam!

(The) Mark

Od CormaCa: Źle się czułem torpedując grę stworzoną przez Polaków, ale cóż... The Mark jest zwyczajnie słabe – nie wciąga, kiepsko wygląda, roztacza zapaszek budżetówki, choć kosztuje 50 złotych. Wytrzymałem przy tej grze kilka godzin, ale nie bawiłem się dobrze.

Mac Abra: O 40 zł i co najmniej pół punktu za dużo.
Smuggler: Bimber pędzić, a nie gry robić, panowie... Żenua.
Ghost: Albo Poldkiem się pościgać, albo zrobić marsz równych szachistów.
Hut: Najgorzej z tym zapaszkiem. Raz wdepniesz w kaszankę, a buta przez pół roku nie wyczyścisz. Nawet Siekierą!
Qn`ik: Taki los, gdy lubisz się bawić... (Przepraszamy Szanownych Czytelników za niezrozumiałość tego dialogu aż kipiącego od podtekstów dla Zorientowanych.)
eld: *bawić – synonim oznaczający gemu w stanie lekko wskazującym udającego biskupa P i śpiewającego religijne pieśni. Jak Poznański Słowik. Amen.
CormaC: Pozdrowienia dla K. Sz. i jego w. cz. :)
gem: Szacunek wyraża się stosowaniem wielkich liter. Dlatego też K. Sz. i Jego W. Cz.! ;)
CormaC: Aż tak blisko się z W. Cz. nie zapoznałem. ;P
gem: I właśnie dlatego nie możesz dostać etatu. ;P
Smuggler: HGW o co im chodzi...
CormaC: Z tym „(c)H" to nawet trafiłeś. :)
Allor: Ho-ho-ho!
Smuggler: ...Nie chcę wiedzieć!



Gatunek: FPS
Podobne do: większości FPS-ów
Wymagania: Win XP, Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB (wymaga PS 2.0!)
Ocena: 3+
Strona w CDA: 083

Microsoft Flight Simulator X

Gatunek: symulator
Podobne do: Flight Unlimited/Fly!
Wymagania: Win XP SP2/Vista, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7+
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 060

Od Pepina: Symulatorem jakich samolotów jest FS X? Najprostsza odpowiedź brzmi „skaczących po niebie!". Ta gra to swoisty falstart i dopiero za pół roku będzie ją można rzetelnie ocenić, bo dopiero wtedy rozpowszechnią się stosowne Windows i sprzęty. Póki co widać ogromny potencjał, wyśrubowany jak zawsze realizm, przygodowe misje, a także niedopracowane polskie krajobrazy. No i ta cena! Tę widać chyba nawet z Księżyca.

Smuggler: Ponad 300 zł za wersję Deluxe? (A innych w Polsce nie ma...) Hm, to już taniej będzie przelecieć się prawdziwym samolotem. :)
Qn`ik: Kolejny, który uwierzył w „bilety za złotówkę". Poza tym raz się przelecieć samolotem jako pasażer to nie to samo, co rozbijać się po całym świecie za sterami Boeinga.
CormaC: Z naciskiem na „rozbijać się"?
Allor: Po świecie, znaczy się Worldzie?
Mac Abra: [dech mu odebrało]
Ghost: Po tym jak wsiadł w Poldka za 200 zł i przejechał 300 metrów z prędkością szachisty.
Hut: Fakt, za trzy stówki to można już niezłą furę kupić. Zamienię Flight Simulatora X na Wartburga, są chętni?
eld: Dzięki, ale czekam, aż w użycie wejdą teleporty.
CormaC: Beam me up, eldi!
gem: „Nadaję ci imię Jaszczomp".
Smuggler: To lepsze niż Fighting Donald.

Race

Gatunek: samochodowa/wyścigi
Podobne do: GTR II... nawet za bardzo
Wymagania: Win XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: 01/07
Strona w CDA: 064

Od Tigesa: Jeśli grałeś już w GTR-a 2, to tak samo, jakbyś zagrał w Race: The WTCC Game. To niemal klon tamtej produkcji, wzbogacony o parę pożytecznych drobiazgów – ale czy takie coś warte jest wydania kilkudziesięciu złotych, to już sami oceńcie.

Smuggler: Multi OK, ale gra tnie się na moim sprzęcie, który spełnia właśnie wymagania minimalne jak ogarnięty szałem berserker. Więc jak macie coś porównywalnego, to...
Qn`ik: Zastanawia mnie ten ogarnięty szałem berserker... Widziałeś kiedyś spokojnego i potulnego? :)
Mac Abra: Jakoś mnie to nie kręci.
Ghost: Nie to co kręcenie kołek 12-letnim Poldkiem. Pomalowanym w szachownicę.
Hut: Mam taki wniosek, może zrobić szaradę i odsunąć Ghosta od GameWalkera, co?
eld: A on odsunie nam sieć. Dzięki, ale Ghost najlepszym przyjacielem każdego internauty.
CormaC: Przypomnę ci to następnym razem, jak się ucieszysz, że sieć padła. :)
gem: A właśnie, gejsy, mamy już coś pod choinkę dla naszego Najwspanialszego Administratora, ho-ho-ho-ho?
CormaC: Książkę „Sieć dla opornych". :)
Mac Abra: Ja mam „Podręcznik małego egzorcysty". Dobry na oporne Ghosty.
Smuggler: Wiecie, co to jest „Ghost in the Shell"? Admin w toalecie. :D
Allor: Wolę oryginał, rodzima podróba jakaś taka... za bardzo męska jest.

Roboblitz

Gatunek: akcja/logiczna
Podobne do: C3PO w niewoli u Javów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 3,2 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 075

Od Huta: Smakołyk ze Steamu – gra logiczno-zręcznościowa na silniku Unreal Enigne 3. Ma niesamowite wymagania sprzętowe, ale i oferuje grywalność na naprawdę wysokim poziomie. Jeśli korzystasz ze Steamu, możesz ją ściągać – to jedna z lepszych „małych" gierek oferowanych przez ten serwis.

Ghost: Ma wyższe wymagania niż przeciętna szachownica. Tam wystarczy trochę drewna, kozik, odrobina talentu i trochę lakieru.
Smuggler: Mac Abra też w deadline jest szachistą. Cały czas lata i wrzeszczy „szachuje!!!"... to znaczy wymawia to troszkę inaczej, do tego z przerwą pomiędzy sylabami. A zamiast „mat" to „mać" dodaje. Albo „...szach mnie zaraz, krrrrólowa, trafi!!!".
Mac Abra: Ha-ha-ha. Bardzo śmieszne. Prawie tak śmieszne jak gra logiczna na UE3. Teraz pora na Dooma 4 na engine'ie Incredible Machines. (Swoją drogą, gierka sympatyczna nawet, nie powiem.)
eld: STIMOWI MÓWIMY NIE!
gem: Steam ssie.
Allor: A wcale że nie, bo że strasznie ssie, to mało po-wie-dzia-ne!
CormaC: Oł je!
Qn`ik: Ho-ho-ho.

Prosto w krocze

ANA

Dziś nie będzie buców, gejów, hemoroidów i tego typu idiotyzmów. Będzie za to poważnie i... osobiście jak nigdy. Wiem, że po tym, co napiszę, za każdym rogiem będzie się na mnie czaiła święta inkwizycja z zaostrzonymi kołkami i kropidłem. Ale – po pierwsze – wychodzę z założenia, że jak raz to napiszę, każdy przyjmie to do wiadomości i przestanie wkładać nos w nie swoje sprawy. Po drugie zaś, to jest moje życie i ja decyduję o tym, jak się toczy. Nic nikomu do tego.

Do rzeczy. Wiecie, dlaczego gem przez jakieś 1,5 miesiąca nie odezwał się do mnie słowem? Uznał, że jestem świnią i bucem, bo... się rozwodzę. Podobnie pretensje ma cała reszta świata. Przyczyna ma na imię Anastazja i jestem w niej uberultymatywnie zakochany. Jest najbardziej inteligentną, elokwentną, ambitną, ciepłą i kobiecą istotą, jaką w życiu spotkałem. Nie będę się rozpisywał o urodzie, bo to rzecz oczywista. W dodatku kobieta, z którą nigdy nie będę się nudził. Nie będę uciekał przed nią do świata Warcrafta. Nie będzie takiej potrzeby, bo w tym czasie mam zamiar nadrabiać dystans intelektualny.

W zasadzie już się uczę. Przyznaję bez bicia i ze wstydem, że zanim poznałem Anę, miałem dość... nieprzychylne zdanie na temat kobiet okaleczonych przez los, samotnie wychowujących dziecko. Ot, takie typowo szowinistyczno-męskie myślenie. Wystarczyło jednak poznać dobrze Anę, by zmienić zdanie o 180 stopni. Cóż, ponoć tylko krowa nie zmienia poglądów.

Co z Filipem? Wydaje mi się, że to także dla niego najlepsze wyjście. Po co ma oglądać przez kilkanaście kolejnych lat, jak dwoje dorosłych ludzi idzie ze sobą na noże. Bo jest się z kimś nie dlatego, że się go kocha, ale „pomimo". Trzeba akceptować wady drugiej osoby, ja już tego nie potrafiłem.

PS A gem jednak okazał się – koniec końców – najlepszym kumplem. Uznał, że powinienem robić to, co uważam za słuszne, a moje zakochanie przekracza granice zdrowego rozsądku. To ponoć widać.

eld

Qn`cik

...pełen obaw

Każdy zapewne widział kiedyś śmieszne zdjęcia, na których było widać bluescreeny na bilboardach czy w bankomatach – w większości przypadków, podejrzewałem, są to dowcipne fotomontaże. Tymczasem ostatnio przechodząc obok pewnego bankomatu zauważyłem coś ciekawego – w tle standardowa animacja zachęcająca do zadłużenia się na całe życie, a na wierzchu... Błąd Windows! Serio – serio, sądząc z wyglądu okienka był to jakiś NT albo 2K. Zawsze myślałem, że banki mają własne, superdrogie i megazaawansowane oprogramowanie, które czuwa nad moimi pieniędzmi. Tymczasem okazuje się, że za wszystkim znów stoi wielki Bill. Może czas zacząć chować pieniądze do materaca?

Sam & Max: Culture Shock

Od Huta: Legendarna przygodówka powraca – szkoda, że w kawałkach i w internetowej e-sprzedaży. Mimo to można ją polecić, w niczym nie ustępuje oryginałowi i najlepszym grom z kanonu gatunku. A już w lutym nowy epizod – Sam & Max: Situation: Comedy.

Ghost: I najbardziej spektakularna scena tej gry, czyli partia szachów pomiędzy głównymi bohaterami. Napięcie było tak silne, że z nerwów zjadłem pół blatu biurka.
Smuggler: Dodajmy, że Ghost to zapalony szachista. A widzieliście kiedyś normalnego szachistę?
Qn`ik: Ja chętnie zobaczyłbym zapalonego. Może być nawet zwęglony.
eld: Eeee tam, zwęglony zaraz. Z Ghosta można niezłą wigilię przyrządzić.
Mac Abra: Oldskul rządzi. Dawno się tak nie uśmiałem przy demku. Szkoda, że gierkę pociachano na te osobne rozdziały. :(
Ghost: Kiedyś tak długo pocierałem figurą o szachownicę, że naprawdę stałem się zapalonym szachistą. 3 jednostki straży mnie gasiły. ;)
gem: ...nie, to pytanie jednak przez palce mi nie przejdzie...
CormaC: Jeden trenuje swojego młodego patrona, inny pociera figurą o szachownicę, trzeci paraduje w stroju kąpielowym a la Borat... Chcę do domu!
Smuggler: Najgorsze jest to, że o tym Boracie to CormaC nie ściemnia. Nigdy więcej nie pójdę na firmową imprezę bez aparatu fotograficznego! Mógłbym do końca życia żyć z szantażu „zrób to, bo inaczej opublikuję fotkę!".
Allor: Ho-hola-hola!

Gatunek: przygodówka
Podobne do: Full Throttle, Grim Fandango
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 071

Scarface: Człowiek z blizną PL

Od Qn`ika: Bez cenzury i bez wiedzy o tym, kto jest twórcą filmu „Scarface". (Ależ ja się wyzłośliwiam!)

Mac Abra: Grę przetłumaczono bez cenzury, więc lojalnie ostrzegam, że uszy (raczej oczy...) więdną.
Smuggler: Niestety „k*** mać!!!" to niby to samo, co 'mother fucker' (nie dosłownie...), ale jednak po polsku lista dialogowa brzmi jak rozmowa meneli spod budki z piwem. Nie jest to naturalnie winą tłumaczy – po prostu za dużo tych bluzgów mamy w życiu codziennym, by docenić styl, w jakim mówią amerykańscy gangsterzy.
CormaC: A raczej mówili, bo teraz to chyba do siebie rapują.
Ghost: I tak to wszystko pikuś przy dyskusji Elda i Mac Abry na temat płacy tego pierwszego.
alkohochlik: siatkaże na magdamaskaże
Hut: Ghost, a gdzie szachiści?
Qn`ik: Spłonęli?...
gem: Pocierają?...
Allor: Nasyłają króla na damę?...
eld: Amen. A na marginesie chciałbym szacownemu gronu redakcyjnemu zwrócić uwagę, aby ograniczyć niecenzuralne słownictwo w godzinach pracy. Poważnie. Może wrócimy do pomysłu kar pieniężnych za przeklinanie?

Gatunek: akcja
Podobne do: GTA: VC
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 091

MacAbreski

Żałoba narodowa

Piszę ten felieton w piątek 24.11, w kilka dni po tragicznym wypadku w kopalni Halemba. Trwa właśnie żałoba narodowa. Z TV zniknęły programy rozrywkowe. Pozostały wprawdzie reklamy – no ale cóż, żałoba żałobą, a kasa kasą – nawet mnie to specjalnie nie dziwi, w końcu troszkę już do mentalności TV-manów (*kasa über alles!*) przywykłem i takie zagrania mnie nie dziwią. Nawet to, że minireportaż z Halemby jest wykorzystywany przez jedną z komercyjnych stacji jako „konieczny przerywnik" między blokami reklam. (*) TVP zresztą się broni, że ileś tam wpływów z reklam odda rodzinom poszkodowanych. (Ale założę się, że to raczej niedużo procent z wpływów z reklam w okresie żałoby!) Więc (niby) można je emitować, bo w szlachetnym celu.

To co mnie zdziwiło? W tenże piątek w TVP1 pokazano film „*Alive – dramat w Andach*". Jakby ktoś nie wiedział – oparty na prawdziwych wydarzeniach: samolot rozbija się w górach, część pasażerów przeżyła. I by przetrwać srogie warunki, zmuszeni byli jeść ciała tych, co nie przeżyli. Film, swoją drogą, mocny i dobry. Tylko czy aby dobry w tym momencie? Rozumiem, że nie ma komedii, sitcomów, rozmaitych „Dubidu" czy „Ploty i durnoty". Bo żałoba. Ale najwyraźniej decydenci uznali, że pokazywanie cudzej śmierci, cierpień i kanibalizmu już się z żałobą nie kłóci. Najwyraźniej dla panów decydentów żałoba polega TYLKO na tym, by się głośno nie śmiać. OK – to też. Ale... nie tylko. Ja tam psychologiem nie jestem, lecz na mój rozum wydaje się, że pokazywanie rodzinom ofiar wypadku – i to w parędziesiąt godzin po nim – jak w innej katastrofie giną (i to giną paskudnie) ludzie, ich cierpień nie zmniejszy. Raczej wprost przeciwnie, bo będzie nasuwało oczywiste skojarzenia. Zresztą jest nawet takie stare powiedzonko „*w domu wisielca nie mówi się o sznurze*"...

Najwyraźniej w państwowej TV obowiązuje nieco inne pojęcie „taktu". Krótko mówiąc, ktoś zachował się jak słoń w składzie porcelany.

PS Z innej beczki – wiecie, po czym poznać, że idą święta? Po wysypie obrzydliwie grających na emocjach reklamach typu „*kup nasz produkt, a pomożesz biednym/chorym/niewidomym itd. dzieciom*". Pisałem o tym dawniej, więc tylko powtórzę – to jedna z najbardziej chamskich zagrywek, jakie znam. Wszyscy chcą pomagać, jasne. Ale głównie tak, by samemu nic nie dać, a do tego jeszcze na tym zarobić. To może ja też tak zagram – kupując ten numer CDA sprawisz, że marzenia biednego, starego, niedowidzącego Mac Abry o nowej wypasionej bryce staną się faktem. Nie siedź, nie czekaj, pomóż! (No dobra, niech choć na plazmę 42" starczy!)

(*) Prawo mówi, że blok reklam może trwać maks. ileś tam minut, po czym TRZEBA nadać coś, co reklamą nie jest. (A potem znów można puścić reklamy...)

(Qn'ikowe) Dialogi miesiąca

Deadline. Przeglądanie i korekta wydruków. Nudne, żmudne i odpowiedzialne. Szczególnie o 23 w nocy.

– Ufff... dwie największe kobyły poszły – westchnął w pewnym momencie pewien redaktor. Gdzie tu dowcip? Bo wzdychał sobie niejaki... Qn'ik. Temu to tylko panienki na myśli. Nawet w deadline.

Deadline. DTP ogląda wydruki, na które Qn'ik nanosił twórcze poprawki. Niestety niezbyt czytelnie (zdaniem DTP).

DTP (tonem marudnym): Qn'ik, coś ty mi tutaj napisał?! Niezidentyfikowany głos: ...Kopytko? (*)
Potem parę minut nikt pracować nie był w stanie...
(*) przecież pamiętacie tę reklamę?...

Skijumping 2007

Gatunek: sportowa
Podobne do: na pewno nie do DSJ-a
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 072

Od Qn`ika: Nudy, panie, nudy. Trzeba by naprawdę powrotu Małysza do wielkiej formy, by ktoś się tą grą fascynował.

Smuggler: Ano, szczyt małyszomanii już za nami, więc pewnie mało kto w toto będzie chciał grać. Tym lepiej, mniej będzie zdegustowanych graczy.
Mac Abra: Tja, teraz zapewne symulatory i menedżery F1 będą schodzić jak ciepłe bułeczki...
Qn`ik: Tylko czekać, aż jakiś polski producent machnie szybko symulator siatkówki. CD Projekt Red – może coś w przerwie między tworzeniem kolejnych potworów do Wiedźmina?
eld: Tudzież w przerwie między rezaniem kolejnych mobów w WoW? Panowie, zróbcie tego Wiedźmina, bo Blizzard będzie jeszcze z 10 lat ciągnął WoW.
Ghost: I Poldek Racer ze zrekonstruowanym wozem Mac Abry. Czemu na tych skokach nie machają do startu chorągiewką w szachownicę?
Allor: Bo by się zaraz jakiś Kubica napatoczył i byłoby *zięqqq!*

Star Wars: Empire at War Forces of Corruption

Od Ghosta: Pograłem w niego wiele godzin i pewnie jeszcze więcej spędzę po deadline'ie. Generalnie ocena wystawiana po transakcji na aukcji internetowej: „Wszystko OK. Polecam".

Mac Abra: Polskie tłumaczenie tytułu „Siła korupcji" jest dobijające. Problem w tym, że słowo to nie ma tak naprawdę polskiego odpowiednika. „Moralna korozja"? :) A sama gra jest w porządku, o ile oczywiście zachwycałeś się podstawką.
eld: Mam nadzieję, że minister Ziobro zajmie się tą korupcją w światku gier komputerowych i cały ten układ pójdzie siedzieć. Nawet Vader powinien zapłacić za tę korupcję!
CormaC: Jeśli to tłumaczyć na polski, najbliższe byłyby „Siły zepsucia". Nie brzmi to jakoś smerfastycznie, ale ta korupcja...
Hut: Ale „zepsucie"? Korozja już chyba lepsza. Oczywiście na Poldku za 200 zł pomalowanym w szachownicę z Miriam w środku.
Qn`ik: Mającą w oczach ogień. Proszę.
gem: I lubiącą seks jak Qn`ik owies. ;P
Smuggler: ...Ku*wiki mać, przestańcie!
Allor: Ho-ho-ho!

Gatunek: kosmiczny RTS
Podobne do: SW Empire at War ;)
Wymagania: 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB (GF4 lub lepsza)
Ocena: 7+
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 066

CormaC

Coś się kończy, coś się zaczyna...

Tydzień temu odebrałem dyplom wrocławskiej Akademii Ekonomicznej. Zacząłem się zastanawiać, co właściwie te studia mi dały oprócz kompletu świstków, w tym zwłaszcza tego najważniejszego, z okładką w obrzydliwym biegunkowym kolorze. Przede wszystkim skończyszy AE, wiem już, czym wolałbym się w życiu nie zajmować – ekonomią. Cóż, poszedłem na studia ekonomiczne nie wiedząc, co tak naprawdę mam ze sobą począć oprócz tego, że chcę pracować w piśmie o grach, z czym akurat wybór kierunku nie miał nic wspólnego...

Nie uważam jednak ostatnich pięciu lat za stracone, choćby z tego względu, że męcząc się ze znienawidzonymi przedmiotami ścisłymi (matematyka, statystyka itp.) przekonałem się, iż przyparty do muru umiem sobie poradzić z rzeczami, które nieco wcześniej jawiły mi się dzikim gąszczem niemożliwości i doprowadzały na skraj załamania. Studia dały mi też podstawy do kwitowania kpiącym uśmieszkiem wypowiedzi niektórych polityków z arogancką pewnością siebie bajdurzących o gospodarce bez jakiejkolwiek znajomości tematu lub też bezczelnie wciskających kit (*).

Dały mi wreszcie – last but not least! – przyjaciół, choć trudno było przeboleć fakt, że konieczność przeprowadzek za pracą częściowo nas rozdzieliła. Pięć lat na uczelni zleciało jak wazon z parapetu. Koniec studiów jawił się cały czas odległą przyszłością, aż tu nagle... przyszłość przyszła i kopnęła w tyłek.

Serdecznie pozdrawiam Akademię Ekonomiczną we Wrocławiu, zwłaszcza ludzi, z którymi studiowałem (w szczególności gr. 12 z GN). Nie będzie pozdrowień imiennych, bo zajęłyby zbyt wiele miejsca. *You know who you are*, jak mawiają Anglosasi.

(*) Bo wzrost inwestycji zagranicznych to zasługa obecnego rządu. Jasssne.

Eat this!

To, że reklamy robią wodę z mózgu, to żadne odkrycie. Mogę przełknąć, że wciska mi się, że każdy nowy proszek daje jeszcze bardziej białe pranie (jak bardzo biała musi być już biel, skoro już w latach 20 XX wieku obiecywano, że proszki dadzą „śnieżnobiałą biel"?!), że mogę schudnąć 30 kg w tydzień, nie rusząjąc się sprzed TV i jedząc worki chipsów. Ba, jestem gotów uwierzyć nawet, że po użyciu pasty X wyrosną mi nowe zęby i to nawet dwa rzędy naraz, z czego jeden w poprzek. Nie ma sprawy. Pod warunkiem że ktoś to logicznie uzasadni (tzn. będzie to brzmiało *jako tako* logicznie, bo i tak wiadomo, że ciemnotę wciskają). Natomiast nie lubię, jak się mnie traktuje jak człowieka, który nie umie (choćby na palcach) doliczyć do 10.

Jest sobie taki jogurcik reklamowany jako niemal uniwersalne lekarstwo na wszystko. Kto go spożywa, szybko poczuje różnicę i będzie pogodoodporny, zdrów latem i zimą, niestraszne mu będą bakterie i wirusy wszelakie. I nieważne, że (wedle tego, co wyczytałem w pewnym poważnym piśmie) niezależne badania wykazały, iż spożywanie tego czegoś zabezpiecza głównie przed... biegunką. Że we Francji, gdzie organizacje konsumentów są silne, zmuszono producenta do wycofania tych reklam jako niezgodnych ze stanem faktycznym. Kto chce, niech w te bajki w TV wierzy.

Ale reklama owego jogurtu, którą ujrzałem czas jakiś temu, to już było przegięcie. Szło to mniej więcej tak, że pojono nim kilkaset dzieci przez ileś tam dni i POTEM przeprowadzono badanie kontrolne. Wyszło czarno na białym, że aż 94% tych dzieciaków było WÓWCZAS w dobrym albo bardzo dobrym stanie zdrowia. Świetnie. Oto namacalny dowód, jak doskonale działa reklamowany produkt! ...Tylko czemu nie powiedziano, JAKI BYŁ STAN ZDROWIA TYCH DZIECI **PRZED** OWYM TESTEM? Bo by się pewnie okazało, że... taki sam. W końcu większość dzieciaków zwykle, tak czy siak, JEST zdrowa!

Proponuję teraz, by np. Mc Donald zaczął reklamować Big Maca jako rewelacyjny środek przeciwko zawałom. Bo po jego spożyciu przez 500 ludzi, jakieś 99,99% procent badanych nie będzie miało zawału. 99,99% skuteczność!!! ŁAŁ! Oto dowód! Albo jak lek na ślepotę – 99,99% po zjedzeniu owej kanapki lepiej lub gorzej – ale widzi! Czyż to nie jest dowód?

Swoją drogą, mój felieton – czytany ze zrozumieniem – też ma magiczną moc, nawet większą od tego jogurtu! Otóż 100% ludzi, którzy właśnie czytają tę pointę, umie (wskutek dobroczynnego działania felietonu, rzecz jasna!) czytać!!!

Ultimate Spider-Man PL

Od Huta: Zaskakująco dobra lokalizacja świetnej gry dla młodszych siostrzeńców. Szukasz prezentu dla szkraba? Inwestuj w Ultimate Spider-Man PL!

Ghost: Albo kup mu szachownicę, aby poszerzać szeregi walczących szachistów.
eld: Albo jogobellę. Coby zdrowo rósł.
Allor: Albo aktimelki – żeby sraczki nie miało.
Smuggler: Spider... aaaa, pamiętam. Była taka gra. Chyba.
Mac Abra: Cóż, polska wersja w rok po premierze? Mam nadzieję, że w odpowiednio zmodyfikowanej cenie. Polonizacja daje radę.
gem: Ultymatywne ho-ho-ho-ho...?

Gatunek: akcja
Podobne do: Grand Theft Auto
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 092

Warhammer: Mark of Chaos

Od gema: Wierna i piękna adaptacja najpopularniejszej bodaj figurkowej gry taktycznej naszego świata! Wielki powrót Warhammera Fantasy Battle na ekrany monitorów! Praise Sigmar, Black Hole Entertainment is victorious!

Ghost: Najlepsza figurkowa gra taktyczna to? Zgadnijcie. ;) (I jak tu mnie nie kochać?)
Allor: Warhammer Fantasy Battle! (Tak, kochamy cię, o wielki Adminie!)
CormaC: Teatrzyk dziecięcy przedstawia horror laryngologiczny pod tytułem „Smarki chaosu".
eld: Niemal równie ekscytujące jak relacja ostatniego odcinka Magdy M. na „Z czuba".
Mac Abra: Nigdy tak naprawdę nie mogłem pojąć, co tak kręci Gema w Warhammerze. Nadal nie wiem. Dobra strategia... ale żeby tak się podniecać?
CormaC: Bo Stary Świat z Warhammera jest świetny – porządne, mroczne fantasy, bez kolorowych wróżek i uroczych klimacików dla dziewczynek i młodych patronów.
Smuggler: Phew, Gem zrobił recenzję na cztery strony... I ani razu nie użył *magnum opus*, łeee. Manianę odwala. Albo-on, albo producenci.
Qn`ik: A ja mam ostatnie słowo, a wy nieee!
Smuggler: Ostatnie słowo to ma ten, co składa ten bullshit do (nomen omen) kupy. Ho-ho-ho.
CormaC: Ostatnie słowo. :p Ho-ho-ho.
Smuggler: A figę.
Qn`ik: Ho! :)

Gatunek: RTW
Podobne do: Medieval II: Total War, Warhammer: SotHR, Warhammer: Dark Omen
Wymagania: Win XP/2K procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 8
Demo: 01/07
Strona w CDA: 056

GRA NUMERU 01/2007

W konkursie do wygrania

2x Labtec Media Wireless Desktop – prosta w obsłudze i estetycznie zaprojektowana klawiatura

2x Mysz Labtec Notebook Optical Mouse Pro – wyposażona w wygodny zwijany kabel, precyzyjny sensor optyczny zapewnia możliwość pracy na prawie każdej powierzchni

Labtec Optical Mouse Pro – mysz o niezwykłej precyzji, ergonomicznym kształcie i ciekawej stylistyce

2x kamera Labtec Webcam – niewielka, łatwa w instalacji i niezawodna

Labtec.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 16 C. 20

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **3 grudnia 2006** r.

SPIS GIER:

01 Alpha Prime
02 Alpine Ski Racing 2007
03 Anno 1701
04 Armed Assault
05 Dream Pinball 3D
06 El Matador PL
07 Faces of War: Oblicza Wojny
08 Gotowe na wszystko
09 Heroes of Annihilated Empires
10 Keepsake PL
11 Mark (The)
12 Microsoft Flight Simulator X
13 Race: The WTCC Game
14 Roboblitz
15 Sam & Max: Culture Shock
16 Scarface: Człowiek z blizną PL
17 Skijumping 2007
18 SW: Empire at War – Forces of Corruption
19 Ultimate Spider-Man PL
20 Warhammer: Mark of Chaos

Grą Numeru 12/2006 został Gothic 3
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Witold Głasek, Białogard; Pior Michułka, Jemielno; Adrian Renda, Knurów; Wojciech Oliwa, Sadlink; Andrzej Ławniczek, Rząśnia. Gratulujemy!

- PRODUCENT: BLACK HOLE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.MARKOFCHAOS.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 01/2007

GEM | TOTAL WARHAMMER

WARHAMMER® MARK OF CHAOS™

Aż trudno uwierzyć, zwłaszcza mając na uwadze popularność figurkowego Warhammera Fantasy Battle, że jego sceneria mogła pozostawać terra incognita dla miłośników komputerowych strategii przez blisko 10 lat!

Takie są jednak fakty – premiera Shadow of the Horned Rat odbyła się w 1995 roku, jej sequela zaś, zatytułowanego Dark Omen, w 1998. Musiał nastać listopad 2006, by słońce raz jeszcze mogło zaświecić nad Starym Światem. Tym razem stało się tak dzięki Namco i Black Hole Entertainment, a jeszcze ściślej ich **komputerowej adaptacji figurkowej gry taktycznej** – Mark of Chaos. Twórcy ci z kolei, nie da się ukryć, sporo zawdzięczają sukcesowi konkurencyjnej poniekąd Dawn of War – strategii osadzonej w pokrewnym uniwersum Warhammera 40,000. Przecież właśnie dzieło Relic sprawiło, że uwaga graczy komputerowych ponownie zwróciła się ku Warhammerowi. I więcej, jego twórcy i właściciele – brytyjskie Games Workshop, mogli uznać wreszcie, że położenie na szali dobrego imienia swych sztandarowych produktów nie zawsze musi się skończyć katastrofalnym Fire Warriorem...

W zgodzie z oryginałem

Mimo pokrewieństwa – zarówno ze względu na pochodzenie, jak i podstawowe założenia – Dawn of War i Dark Omen to zupełnie różne gry. DoW (i dodatki) rozmyślnie odbiegała od wersji „plastikowej", a ekipa Relic nieodmiennie twierdzi, że wolała stworzyć grę w klimatach niż dokładnie odwzorować to, co dzieje się z miniaturkami na wymyślnych dioramach. Mark of Chaos jest kompletnie inna. Jej twórcy – pamiętane dzięki Armies of Exigo studio Black Hole Entertainment, postanowili oddać w nasze ręce **niemal wierną adaptację swego figurkowego pierwowzoru**. Naturalnie bez tur, miarki, 'scatter dice' i z cokolwiek nieludzkim przeciwnikiem, niemniej wszystko w zgodzie z oryginałem. Dzięki temu też Mark of Chaos staje się nieformalną, lecz faktyczną spadkobierczynią „realistycznych" gier wojennych spod znaku Warhammera – tych sprzed blisko dekady.

Mark of Chaos powinien naznaczyć wszystkich miłośników gier bitewnych.

Real-Time Wargame

Realizm Mark of Chaos, jeśli w ogóle można mówić o takim w przypadku gry fantasy, polega na tym, że **znacznie bliżej jej do serii Total War niż choćby Warcafta**. Przede wszystkim **brak tu zasobów zdobywanych w trakcie misji** – zwyczajowe drewno i żelazo zastępują złoto pozyskane w trakcie i po misji, za które kupujemy i wyposażamy kolejnych walczących. Tym samym **cała strategia sprowadza się do faktycznego dowodzenia jednostkami zbudowanymi na zasadzie „kamień-nożyce-papier"**. Same jednostki zaś to prócz samodzielnych bohaterów całe ich zgrupowania – liczące sobie, w zależności od typu i co ciekawe – doświadczenia, od kilku do kilkudziesięciu pojedynczych modeli. O specyfice rozgrywki decydują wreszcie także surowy limit oddziałów, premiujący weteranów walk taktycznych oraz – uwaga – **brak nie tylko aktywnej pauzy, ale i opcji zapisu gry w trakcie misji!**

Wielka Wojna z Chaosem

Mark of Chaos rozgrywa się na długo przed najazdem Archaona, którym żyje obecnie Stary Świat – ściślej: w czasach Magnusa z Nuln zwanego przez potomnych Pobożnym. To założenie sprawia, że stajemy się częścią historycznych wydarzeń – świadkiem ponownego zjednoczenia Imperium w obliczu Wielkiej Wojny z Chaosem. Co jednak ciekawe, **jednocześnie opowiadana jest nie jedna, lecz dwie różne historie**. Bohaterem pierwszej z nich jest Stefan von Kessel – bezwzględnie lojalny wobec Imperium kapitan armii Ostermarku, który mierzyć się musi nie tylko z resztkami armii Chaosu, ale także własną przeszłością. Championem drugiej, ciekawszej, jest Thorgar the Blooded One – jeden z przybocznych pokonanego Asavara Kula, którego zadaniem będzie zjednoczyć niedobitki najeźdźców i uczynić z nich siłę zdolną zagrozić istnieniu nowego Imperium.

Dwie różne perspektywy

Kampanie Ładu i Chaosu rozgrywają się na dwu płaszczyznach. Pierwszą reprezentuje ruch armii na mapie strategicznej. **Niestety, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, niewiele pozostało w niej dynamizmu i swobody**. Przeciwnie – są liniowe, z niewielkimi ustępstwami na rzecz misji opcjonalnych. Sami twórcy tłumaczą się tym, że testerzy wersji dynamicznej kampanii w pewnym momencie przestali zwracać uwagę na fabułę i niedługo później, w obliczu przypadkowych potyczek i starć, stracili zainteresowanie ciągiem dalszym gry. Niezmieniona w stosunku do pierwotnych obietnic natomiast pozostała opcja gry aż czterema armiami – Imperium i Elfów Wysokiego Rodu z jednej strony, oraz Chaosu i Skavenów z drugiej. Wciąż też możliwe jest uzupełnienie każdej z armii jednostkami najemnymi, przede wszystkim krasnoludami wspierającymi Ład i hordą orczo-goblinią pogłębiającą Chaos.

Krąg ognia

Kwestią wzbudzającą ogromne emocje wśród graczy jest istnienie „kręgu ognia" – bariery „magiczno-honorowej" pozwalającej bohaterom pojedynkować się nawet w samym centrum wojennego zgiełku. Kontrowersje wzbudza sam system wyzwań nakazujący bohaterom walczyć niezależnie od swych podkomendnych, ale także czy może przede wszystkim, prezentacja pojedynków. To zaś dlatego, że sprowadzają się one do sterylnej wymiany ciosów specjalnych i „niech wygra ten, kto ma więcej napojów leczących"...

Papierowi bohaterowie

Z bohaterami wiążą się także **inne elementy role-playing obecne w Mark of Chaos**. Przede wszystkim każdy z nich (łącznie w grze znaleźć można ok. **35 potencjalnych herosów**, jednak nie każdy z nich obecny jest dla pojedynczego gracza) to jednostka w pełni samodzielna, zdolna mierzyć się z całymi oddziałami wroga. Jest to możliwe dzięki ich szczególnym umiejętnościom, możliwości rozwoju do **40 poziomu doświadczenia** oraz naturalnie magicznemu ekwipunkowi zdobywanemu w trakcie misji i kupowanego pomiędzy nimi, który umieścić można na tylko w czasie opcjonalnych pojedynków z wrogimi bohaterami, lecz także w misjach, które pozwalają pokierować jedynie nimi, jak dla przykładu wtedy, gdy niezbędne staje się odzyskanie legendarnego miecza Mandreda. W tym przypadku nie tylko ograniczeni jesteśmy do samych bohaterów, lecz także zmuszeni jesteśmy nie tyle rzucić ich do walki z nieumarłymi, lecz niszczyć grobowce, z których powstaje wampirzy lord! Inne tego typu zadanie zakłada konieczność przebicia się samowtór przez hordy ożywionych obrońców nekropolii...

Formuła role-playing

Na plus kampanii zapisać należy także to, że nie nużą jak większość tradycyjnych strategii w czasie rzeczywistym w warstwie taktycznej identycznym designem misji. Naturalnie większość z nich nadal polega na tym, by zdobyć lub obronić, jednak zaskakująco wiele jest wśród nich takich, które rozgrywają się niemal jak w role-playing! Jest tak nie powej dla role-playing „papierowej" karcie bohatera. Same umiejętności specjalne wykupywane są, jak w Diablo, za punkty zdobywane wraz z awansem na kolejny poziom doświadczenia. Podzielić je można przy tym na trzy rodzaje – zwiększające umiejętności walki, pojedynkowania się i wzmocnienia oddziału, którym bezpośrednio dowodzi bohater.

Czas weteranów

Nieco mniej kompleksowy jest system rozwoju oddziałów. Przede wszystkim **limit doświadczenia ograniczony został do trzech poziomów**. Tym jednak, co przy tym niezwykłe, jest zwiększanie liczebności – od przykładowo 10 do 15 i wreszcie 20 modeli

Wiatry magii

Wykorzystywanie niezwykłych zdolności herosów i championów wiąże się z dwoma ograniczeniami. Pierwsze stanowi 'cooldown' – „stygnięcie" zaklęcia, które można skrócić dzięki talentom w drzewku 'combat'. Drugi, poważniejszy limit stanowi jedna wspólna pula energii magicznej dla wszystkich bohaterów. To niezwykłe założenie zgodne jest z tłem fabularnym Starego Świata, którego magia – kapryśna i nieprzewidywalna jak sam Chaos – polega na wykorzystywaniu potencjału magicznego (żwanego wiatrami magii) istniejącego w określonych miejscach i czasie. To założenie jednak sprawia, że magia, jakkolwiek śmiertelnie groźna, nigdy nie jest w stanie obyć się bez wsparcia konwencjonalnych metod prowadzenia wojny.

jeźdźców w jednostce kawalerii. Możliwe jest także, i w gruncie rzeczy niezbędne, wyposażenie podkomendnych w lepszą broń i pancerz, przy czym usprawnienia są również trzystopniowe – od najgorszego, ale taniego, po najlepsze, ale bardzo drogie. Na waleczność jednostki, podobnie jak w przypadku figurkowego oryginału, wpływa też wreszcie dołączenie do każdego z oddziałów modeli specjalnych – championa, chorążego i trębacza, którzy mają ogromny wpływ na morale całej jednostki (podobnie jak dołączenie do niej bohatera lub wręczenie jej magicznego sztandaru). W przypadku oblężeń zaś użyteczne staje się wykupienie drabin i beczułek z prochem.

Istotą gry są niezwykle brutalne, ale i niesamowicie widowiskowe starcia całych armii.

Brutalne starcia

Mimo istnienia i wagi elementów role-playing nie ma jednak wątpliwości, że istotą Mark of Chaos są niezwykle brutalne, ale i niesamowicie widowiskowe starcia całych armii. Rozgrywają się one, jak już zostało powiedziane – w czasie rzeczywistym bez aktywnej pauzy i co gorsza – możliwości zapisu gry. Jednak zwykle nie ma konieczności „rozpoznania bojem" po to tylko, by za chwilę zacząć od nowa, tak jak w poprzednich inkarnacjach figurkowego Warhammera Fantasy Battle. Wpływ na to ma **dość wolne tempo rozgrywki**, a jeszcze bardziej **znakomity interfejs** pozwalający w pełni intuicyjnie zarządzać podkomendnymi. Weźmy na przykład kwestię formacji i ustawiania jej frontem do wroga, która tu realizowana jest jednym przyciskiem i jednym ruchem myszy! Nie bez znaczenia jest także możliwość przypisania jednostki do różnych grup i przenoszenia się pomiędzy nimi nie tylko klikając na sztandarach, lecz także dzięki skrótom klawiszowym.

Malowanie miniaturek

Tryb single player, trwający wg szacunków jakieś **50 godzin**, to jedynie przygrywka do **rozbudowanego multi**. Pozwala na grę w Internecie i sieci lokalnej (LAN) nawet sześciu graczom naraz. Dostępna jest przy tym każda z czterech obecnych w trybie single player armii wraz naturalnie ze współpracującymi z nimi najemnymi Dogs of War. To jednak tylko pół prawdy, w istocie zaś istnieje aż 12 „podarmii" – np. grając Chaosem można służyć bogowi wojny Khorne'owi, oddać się panu zarazy Nurgle'owi lub... pozostać bezbożnym i walczyć dla samej radości rzezi. Nie dość tego – zgodnie z obietnicą wiernej adaptacji figurkowego pierwowzoru, twórcy Mark of Chaos oddali w ręce graczy narzędzia pozwalające na „pomalowanie" swej armii. Chętni zaś, by poświęcić nieco więcej czasu „personalizowaniu" podkomendnych, będą w stanie złożyć poszczególne modele z 10 różnych części – hełmów, twarzy, tarcz itd., dzięki czemu ich oddziały będą zupełnie niepowtarzalne.

Wybór armii i jej kolorystyki to jednak tylko wierzchnia warstwa przygotowań do wojny. Najistotniejszą, tak jak w oryginale, stanowi wykup poszczególnych bohaterów, jednostek, machin wojennych z puli umówionych przed walką punktów rekrutacji. Wielkość pul to 10 do 30 tysięcy punktów, przy czym Książę Elektor na 40 poziomie wart jest zaledwie, lub aż, 8 tysięcy – rozpiętość ta sprawia zaś, że możliwe staje się „przykrojenie" sił do własnych potrzeb i upodobań. Sama **rozgrywka opiera się na zajmowaniu punktów strategicznych pozwalających pozyskiwać wsparcie w trakcie gry**. Dopiero tu docenić też można znaczenie działań taktycznych. Dla przykładu ustawienie strzelców na wzgórzu zwiększy ich zasięg. Podobnie skuteczniejsza jest szarża w pełnym galopie i najlepiej w formacji klina. Z uwagi zaś na moc 'friendly fire' dowódca wart swego żołdu sam zwykle odpala lont dział... Niestety, grać można jedynie w LAN-ie i Internecie – brak zaś trybu potyczki z AI.

Szczegółowo i... sterylnie

Warhammer: Mark of Chaos stworzona została na bazie autorskiej technologii Black Hole Entertainment i... w zasadzie nie może się nie podobać. Od samego początku – od dnia, w którym zaprezentowane zostały pierwsze screenshoty z projektu, jego znakiem rozpoznawczym było zupełnie wyjątkowe, jakby nieco przesycone, a poprzez to **fantastyczne światło i niewiarygodna wręcz dbałość o najdrobniejsze choćby szczegóły**. Całość docenić można jednak dopiero w samej grze – jej nieruchome, a mimo to przepiękne niebo, odbicia świata w wodzie czy wiarygodnie prezentujące się trawy. Prawdziwe uznanie jednak budzi dopiero możliwość swobodnego (z [Altem]) rozglądania się po polu bitwy czy skala zbliżenia i oddalenia widoku. Naturalnie wszystko wygląda najlepiej przy maksymalnym zbliżeniu, w najwłaściwszym z taktycznego punktu widzenia widoku z lotu ptaka zaś całość staje się nieco sterylna.

Niepowtarzalnie i... symbolicznie

Zupełnie niesterylne są natomiast jednostki. Nie tylko dlatego, że to w pełni trójwymiarowe modele – lecz dlatego, że tak wyraźnie różnią się pomiędzy sobą. Naturalnie zróżnicowanie to nie sięga jeszcze stopnia, w którym każdemu z walczących wypadałoby nadać nazwisko, i modele w obrębie oddziału powtarzają się kilkakrotnie. Niemniej jeśli ambicją twórców było stworzyć animowane miniaturki, w pełni im się to udało. Znacznie gorzej jednak wypadają zbliżenia na ścierające się strony, które ujawniają pewną umowność prezentacji walki. Chodzi o to, że nie ma, jak w Dawn of War, faktycznego starcia – to bardziej symboliczne okładanie się bronią niż faktyczna walka na śmierć i życie. Ponownie nie da się ukryć, że rozwiązanie to wpisuje się w założenie wiernej adaptacji figurkowego oryginału. Z drugiej strony – Relic udowodnił, że można zrobić to inaczej i... lepiej.

Grim and gritty

Podobnie filmiki pomiędzy misjami, których zadaniem jest zapewniać tło fabularne, nie są nawet w połowie tak dobre jak fantastyczne intro – dzieło Blur Studios – twórców m.in. filmów wprowadzających do Dawn of War i Company of Heroes. Dla odmiany podobać się może – jak się zdaje – system nakazujący wystrzelonej kuli armatniej, na której drodze wyrasta nagle góra, rozprysnąć śnieg pokrywający jej stoki i spaść po leniwej paraboli na ziemię... Zupełnie **niezrównana jest też wreszcie mapa strategiczna**, która zachowuje charakter starej, pergaminowej mapy, a jednocześnie żyje refleksami świetlnymi, dymem i oparami czy – w przypadku Chaosu – ropnymi pęcherzami tworzącymi się na drodze championa Chaosu. Wszystko to razem znakomicie wprowadza w świat, który sami jego twórcy opisują jako *'grim and gritty'*, czyli w wolnym tłumaczeniu *„ponury i posępny"*.

Muzyka i dialogi

Równie dobra jak oprawa wizualna jest warstwa dźwiękowa Mark of Chaos. **Muzyka skomponowana przez Jeremy'ego Soule'a jak zwykle działa podskórnie**: nie tyle wsłuchujesz się w nią, ile czujesz jej istnienie. Co ciekawe, jak twierdzi sam kompozytor, pisząc muzykę do gry wzorował się na twórczości średniowiecznego anonima, wyprzedzającego o całe lata rewolucję Jana Sebastiana Bacha. Nie mam pojęcia, w jakim stopniu inspirował się dokonaniami tego zapomnianego geniusza, jednak wynik jest jak zwykle w jego przypadku nadzwyczajny.

Znakomite są także głosy – i to nie tylko bohaterów, ale i szeregowych żołnierzy każdej z armii. Warto zauważyć w tym miejscu, że autorem zarówno fabuły, jak i dialogów jest Gav Thorpe – autor trylogii „Niewolnicy Ciemności", dzięki czemu brzmią one równie dobrze jak rozmowy w jego powieściach. Nie będzie też przesady w twierdzeniu, że w dużej mierze **właśnie dźwięk tworzy klimat całej gry**.

Imperium za konia!

Koniec końców jednak śmiem twierdzić, że Mark of Chaos powinien naznaczyć wszystkich miłośników gier bitewnych. Nie da się ukryć, że nie ma rozmachu Total War ani widowiskowości Dawn of War. Na korzyść należy zapisać, że nie próbuje oszukiwać, że jest czymś więcej niż tylko – lub aż – adaptacją najpopularniejszej figurkowej gry taktycznej świata. Nieprawdopodobna zaś zgoła dbałość o szczegóły i niepowtarzalny klimat Starego Świata Warhammera Fantasy sprawia, że – jak dla mnie – warta jest nie tylko królestwa, ale wręcz Imperium! Mam też nadzieję, że Mark of Chaos znaczyć będzie początek nowej ery komputerowych adaptacji Warhammera Fantasy Battle. **[CDA]**

OKIEM HUTA

OCENA 9

Okazuje się, że bardziej ekscytuję się grami, które z jakichś względów (często sentymentalnych) mi się podobają, łatwiej przymykam oko na ich niedociągnięcia. Fakt, porównanie Mark of Chaos z innymi nowymi strategiami (głównie z Company of Heroes) wypada zdecydowanie na niekorzyść Znamienia Chaosu – to gra ze świetną grafiką, ale dość oldskulowa jeśli chodzi o mechanizmy rozgrywki. Prawda, że model odpowiadający za kalkulowanie wyników starć (czyli „sól" gry opartej na Warhammer Fantasy Battle) nie do końca jest zgodny z tym, co widać na ekranie – tę niedoróbkę naprawiają jednak łatki, a polskie wydanie będzie już zaktualizowane do wersji 1.6.

To wszystko fakt i to wszystko prawda, ale jeśli ktoś w zbuntowanej młodości skończył Warhammer: Dark Omen, teraz, wciąż w młodości, tyle że nieco już oswojonej, pokocha Mark of Chaos. To jedyna z PC-towych gier, w jaką gram teraz dla przyjemności!

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ bardzo dobra Real-Time Wargame
- ⊕ wierna adaptacja WHFB
- ⊕ 4 armie (12 podarmii) i Dogs of War
- ⊕ multiplayer i okolice
- ⊕ bardzo dobra oprawa audiowizualna
- ⊖ liniowość obydwu kampanii single player
- ⊖ umowność starć wręcz
- ⊖ brak opcji potyczki z AI

PRODUCENT: MICROSOFT GAME STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 319,90
WWW.MICROSOFT.COM/POLAND/FSX

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PEPIN KROOTKI | FALSTART SIMULATOR

Przy okazji najnowszego Flight Simulatora Microsoft zrezygnował z tradycyjnego systemu oznaczania wedle roku premiery na rzecz mocnego rzymskiego „X". Wszystko po to, by podkreślić, że „dziesiątka" zwiastuje nadejście diametralnie nowej ery, prawdziwej rewolucji w świecie gier, która nie zatrzyma się bynajmniej na tym latadełku.

Microsoft Flight Simulator X

Rewolucje, jak wiadomo, pociągają za sobą ofiary – tym razem pośród nich znajdzie się twój obecny komputer. Na lipskich targach GC stoisko Games for Windows było jednym z nielicznych, na których gry dość nieprzyjemnie skakały. Kiedy podzieliłem się tym spostrzeżeniem z Allorem, ten skwitował je stwierdzeniem, że chyba zbytnio się wyżaliwam, bo impreza dopiero się zaczyna i gry chodzą jeszcze pewnie na „prowizorycznym" sprzęcie. Jeśli spojrzeć na to z dzisiejszej perspektywy, powinienem mu wtedy zacytować słowa starej piosenki: *„Oj, naiwny, naiwny, naiwny..."*. (*Albo mam sklerozę, albo ktoś mnie wrabia... – Al*)

X cud świata

...i stało się. Wyczekiwany od dawna, opiewany w zapowiedziach obiekt westchnień tysięcy fanów lotnictwa trafił w moje ręce. Ostatnie minuty dłużyły się w nieskończoność, podczas gdy instalator kopiował z dwóch płytek DVD tysiące małych pliczków... **13 GB drobnicy**. Potem trzeba było jeszcze przejść przez aktywację online. Kliknąłem ikonkę z pulpitu i wstrzymałem oddech...

...po kilkunastu sekundach bezdechu moje oblicze zupełnie posiniało, a FS X wciąż się ociągał, mieląc bezlitośnie twardy dysk i poprzestając jedynie na wyświetlaniu logo. Nie wytrzymałem i zachłysnąłem się łapczywie powietrzem, aby po kolejnych minutach oczekiwania zobaczyć nareszcie główne menu i usłyszeć wesołą muzyczkę a la hymn National Geographic. **Masz w swoim kompie 512 MB RAM Dual Channel? Jest fatalnie! Masz 1 GB? Jest źle...** Czy twoja karta graficzna jest chłodzona wentylatorkiem? Przygotuj się, że wkrótce zawarczy on głośniej niż silnik prawdziwej Cessny. Wszystko dlatego, że **FS X został skrojony pod maszynę przyszłości**. Komputer, jaki będziesz miał za rok albo dwa.

Fly by LOT of trouble. :)

Zadajmy jeszcze jedno pytanie, skoro tyle ich już padło. Jaka firma miała pełny wgląd do wszystkich mechanizmów nowego systemu operacyjnego Microsoftu? Oczywiście tylko Microsoft! Dlatego mógł stworzyć (poprawcie mnie, jeśli się mylę) **pierwszą grę dedykowaną dla środowiska Windows Vista i nowych bibliotek DirectX 10**, a w domyśle kart graficznych nowej generacji.

Z archiwum X czy X do archiwum?

W każdym razie **pod Windows XP walory widokowo-użytkowe tej gry są – delikatnie i oględnie mówiąc – dyskusyjne**. Z jednej strony patrzę na ekran i myślę sobie: taaak... od pierwszego Flight Simulatora ery Commodorka C64 „trochę" się zmieniło. Z drugiej strony całość wygląda fatalnie i nijak nie przystaje do grafiki oferowanej przez współczesne przeboje, nie mówiąc nawet o konfrontacji z przepyszny mi screenami wyświetlanymi podczas instalacji. Prawdę mówiąc, wyglądają one, jakby zaczerpnięto je z zupełnie innego symulatora... Po włączeniu wszystkich detali na maksimum grafika jest co najwyżej średnia. Lecę sobie oto nad płaską teksturą o lipnej rozdzielczości i widzę klockowate budowle... To już? Mam skakać z radości? Po prostu **oglądam pokaz slajdów, w dodatku rzutnik notorycznie się zacina**. Gdzie owe stada antylop przemierzające afrykańskie sawanny, jakie oglądamy na odwrocie opakowania? Gdzie skupiska mew szybujące nad klifami w rozlicznych materiałach promocyjnych? Gdzie portowe doki pełne tankowców i krzątających się obok nich holowników? Tak, wiem – trzeba troszkę poczekać na nowy DirectX, wprowadzający pixel shadery następnej generacji oraz znoszący dotychczasowe ograniczenia co do liczby obiektów wyświetlanych w jednej animowanej scenie...

...a gdzie tu jest włącznik zestawu audio?

Ops... chyba nie w tę stronę Atlantyk przeleciałeś!

FS X został skrojony pod komputer przyszłości. A na razie haczy na każdym sprzęcie.

Komentując oprawę wideo **mogę dziś pochwalić chyba tylko chmury** – powalające, plastyczne i dopracowane. Widać, że odwzorowano multum ich warstw, rodzajów i wariacji. Bez problemu odróżnimy cirrostratusy od cirrocumulusów, altostratusów oraz płożących się gdzieś przy ziemi cumulonimbusów. Kiedy do akcji wkracza kolorowe światło (np. podczas wschodów i zachodów słońca), robi się naprawdę malowniczo. W przeciwieństwie do innych symulatorów obłoki nie są tu standardowymi kłaczkami waty, klonowanymi z różnym natężeniem po całym niebie. **Już jedno spojrzenie na chmury w FS X daje do zrozumienia, że są one odzwierciedleniem pewnej konkretnej, modelowanej w czasie rzeczywistym sytuacji pogodowej, a nie luźną fantazją dekoratora-grafika!** Dobrodziejstwo stałego dostępu do Internetu pozwala skorzystać z opcji *Real World Weather*, uaktualniającej pogodę w grze z dokładnością do kwadransa. Oblodzenia, fronty burzowe i zmiany ciśnienia – oto z czym walczy pilot w FS, zamiast przykładem innych symulatorów bombardować biednych Irakijczyków...

Płynie Odra, płynie?

Czemu właściwie gramy w FS? Hardkorowcy, by poczuć się jak zawodowi piloci Jumbo Jeta, cała reszta dla jej zalet turystyczno-widokowych. W dzieciństwie każdy choć raz marzył, aby wznieść się w powietrze i podziwiać swoje rodzinne strony z lotu ptaka. FS, przynajmniej w teorii, daje taką możliwość. Kiedy zaś znudzimy się już własnym zaściankiem i zaprag-

FS X jest sprzedawany w dwóch wersjach, tańszej (ha, ha – raczej „nie tak cholernie drogiej") podstawowej oraz zawierającej dodatkowe atrakcje w edycji Deluxe - jedynej dostępnej w Polsce. Poglądowe porównanie obu edycji przedstawiamy w tabeli poniżej:

	Standard:	Deluxe:
Samoloty:	18	24
Szczegółowo odwzorowane lotniska:	40	45
Szczegółowo odwzorowane miasta:	28	38
Misje	30+	50+

+ Dodatkowo możliwość wcielenia się w kontrolera lotów

Co robi pilot-kłamca? Buja w obłokach.

To właśnie na tym lotnisku lądowali Talibowie, gdy w Klewkach była mgła.

Cóż, na XP grafika raczej nie powala. Poczekamy na Vistę?

Programiści wprowadzili do swego sterylnego i arcypoważnego symulatora misje przygodowe!

niemy odrobiny egzotyki, zawsze możemy zrobić rundkę dookoła Kilimandżaro, Statuy Wolności, polukać z góry na piramidy w Gizie albo wodospad Niagara. Sprawdźmy zatem, jak ta teoria ma się do praktyki. Swój pierwszy lot wykonałem nad Genewą, którą pamiętam jeszcze z wakacji. Bez trudu ujrzałem sławetną fontannę, ale samo jezioro... ja wiem? Sprawiało wrażenie dużej kałuży...

W stosownym okienku w menu wyboru lotniska wpisałem „Wrodaw" i program w mig odnalazł dwa pasy startowe: Strachowice oraz Szymanów. (*) To by się akurat zgadzało. Wybrałem Szymanów, jako że mieszkam niedaleko. Miło że uwzględniono tę trawiastą polanę, trochę na wyrost nazywaną lotniskiem pewnie z racji barakowatego hangaru, w którym stoi niezniszczalny Antonow An-2. Po wystartowaniu – szok! Czy to naprawdę moje miasto? Miałem nadzieję, że Microsoft zaserwuje mi chociaż jakąś teksturę o kiepskiej szczegółowości, ale sporządzoną na podstawie w miarę aktualnych zdjęć satelitarnych. Na próżno.

Wirtualny Wrocław zbudowany jest na planie prostokąta (sic!), w którym tu i tam losowo rozrzucono biurowce i domki jednorodzinne. Autostradę gdzieś wcięło, **Odra najwyraźniej wyschła zupełnie** jeszcze przed wojną, nie uświadczymy ani jednego mostu czy toru kolejowego (choćby rozmieszczonego losowo!). Rozumiem, że to tylko gra mająca oczywiste ograniczenia, ale niech mi nie wmawiają, że w takim statystycznym, losowo generowanym mieście nie ma kościoła ani hipermarketu! To jakaś paranoja. Bez wysiłku dostrzegłem co prawda mającący w oddali masyw Ślęży, ale niesmak pozostał. Cytując popularnego kandydata na prezydenta miasta Białegostoku, ktoś postarał się, „żeby nie było niczego". Dysponując współczesnymi możliwościami chłopaki z Microsoft Game Strudios mogli się zdecydowanie bardziej przyłożyć do roboty, a aby się o tym przekonać, wystarczy chociażby wejść na maps.google.com.

Zniechęcony przeniosłem się na lotnisko im. „Lecha Walesy" w Gdańsku i tu historia się powtórzyła. Trójmiasto jest o wiele za małe, Wisły niet, na próżno szukać żurawi portowych, doków, stojących na redzie statków... **Cała Polska to w miarę jednorodny obszar wyglądający jak wiejska arkadia, pozbawiona dróg i sieci rzecznej.** Drążyłem temat – zrozumiałe, że nikt w Stanach nie wie, gdzie leży Kraków, ale stolicy powinni teoretycznie poświęcić trochę więcej uwagi. Nie, nie jestem zbyt wymagający. Nie oczekuję przecież, że lecąc nad Warszawą na niskim pułapie i spoglądając w dół zobaczę jak uzależniony od solarium rolnik wchodzi do rządu (o wychodzi! Znowu wchodzi? Nie no, nie możemy wymagać, by także to uaktualniali online co 15 minut)! Królową polskich rzek powinni jednak odmalować, i basta!

Następuje uruchomienie maszyny losującej...

Taki, a nie inny wygląd naszej ukochanej ojczyzny jest zasługą **modułu automatycznego generowania krajobrazu**, który pracuje wszędzie tam, gdzie kończą się scenerie wiernie odwzorowane na podstawie dokumentacji. Generator komponuje krajobraz, korzystając z bogatej biblioteki obiektów: drzew i krzaków, zwierzaków, mozaiki pól, dróg, żywopłotów, budynków, pojazdów etc. i starając się, by efekt finalny nosił znamiona prawdopodobieństwa i pasował do danej strefy klimatycznej. Rozwiązanie to ma pewnie rozliczne zalety, ale – moim zdaniem – generowany krajobraz jest zbyt monotonny, a miasta i miejscowości nadto podobne do siebie. Ten, kto poszybuje nad jednym średniej wielkości miastem w Europie Środkowo-Wschodniej, ten właściwie zwiedził już wszystkie inne w tej części świata.

Rozczarowany pięknem rodzinnych stron zanuciłem pod nosem hymn instruktażowy zamachowców-samobójców, czyli szlagier Leonarda Cohena zatytułowany *'First We Take The Manhattan'*, po czym naturalnie obrałem kurs na Nowy Jork. Jak nietrudno odgadnąć, pod względem detalu „miasto, które nigdy nie śpi" bije na głowę „miasto, gdzie Hitler i Stalin zrobili, co swoje". Za owiewką kabiny ujrzymy świat pełen osobliwych budowli i miejsc znanych z kina. Mosty nie są tu klonami jednego modelu, szosami i ulicami mkną samochody (w nocy mają zapalone światła!), zaś po wodach zatoki śmigają promy i motorówki. Dopiero tutaj widać, co oznacza tłok na ziemi, wodzie i w powietrzu, tak zachwalany przez autorów przy każdej okazji. Patrząc dokoła odnosi się podobne wrażenie jak przy obserwacji mrówek biegających na pozór bez składu ani ładu. W rzeczywistości jednak posunięcia każdej z nich są częścią pewnego niewidocznego planu, misternej gry natury mającej wewnętrzny cel.

F-16 w wersji PL? Boso, ale w ostrogach!

I'm in control!

Na podobnej zasadzie, gdyby ktoś chciał przypatrzeć się z bliska jednemu z tych miarowo płynących po nieboskłonie punkcików, okazałoby się, że jest to jakaś awionetka, śmigłowiec albo rejsowy pasażerski kolos, z numerem, kursem, wydzielonymi miejscami i czasem przelotu w określonym korytarzu powietrznym, wpasowującym się w szerszy układ przestrzeni powietrznej (Microsoft chwali się wiernym przedstawieniem nie tylko ruchu powietrznego, lecz również przeszło 150 morskich linii komunikacyjnych, którymi pływają tankowce, frachtowce i promy). W trybie multiplayer jeden z graczy może się wcielić w kontrolera lotów. (**) Inaczej niż w standardowych symulatorach ATC, które przyzwyczaiły nas do widoków bursztynowo-zielonych ekranów, tutaj nadarza się gratka podziwiania wspaniałego widoku z lotniskowej wieży (całego tego ruchu i rozgardiaszu na pasie i w jego pobliżu).

Przygodo, ahoj!

Przed nadejściem X esencją Flight Simulatora było dokładnie to, co we wszystkich innych tego typu tytułach zbywamy kompresją czasu. Długie przeloty, nierzadko we mgle albo przy niesprzyjających warunkach pogodowych, wszędobylskie lotnicze procedury... Tym razem jednak autorzy przygotowali coś ekstra – **po raz pierwszy wprowadzili do swego sterylnego i arcypoważnego symulatora misje przygodowe!** Zadania są ciekawe i urozmaicone. Wcielimy się w pilota testowego wykonującego lot pokazowy podczas Paris Airshow. Inne zadanie polega na odnalezieniu w leśnej głuszy miejsca katastrofy lotniczej. Przećwiczymy też sytuacje awaryjne, w których kokpit zamienia się w regularną dyskotekę, rozświetloną całą plejadą czerwonych ostrzegawczych lampek. Chcesz poczuć, jak to jest lądować z pełnym pasażerów 747 na lotnisku Changi w Singapurze... podczas szalejącego monsunu? Ależ proszę bardzo!

Dla bohatera i kaskadera

Wyzwaniem nieco innego pokroju jest podejście do lądowania na lotnisku Quito w Ekwadorze, jednym z najwyżej położonych pasów na świecie, na którym za sprawą rozrzedzonego powietrza prędkość przepadnięcia jest dużo wyższa niż normalnie. Dla bohaterów skrojono misję ewakuacji śmigłowcem personelu płonącej platformy wiertniczej, która w każdej chwili grozi wybuchem. A może by tak narazić życie dla nieco mniej szczytnego celu, czyli dla kasy i uciechy gawiedzi? Proszę bardzo – jako kaskader lądujemy na dachu rozpędzonej ciężarówki. Z ciekawszych konkurencji wypada jeszcze wymienić szybowcowe mistrzostwa Szwecji oraz lot pamiętającą czasy II wojny Dakotą, z ładunkiem żywności dla głodujących w Afryce na pokładzie. Najprostsze zręcznościowe zadanie polega na sterowaniu motolotnią i bombardowaniu workami z mąką (rzecz jasna, Wrocławską) wyznaczonych celów.

Niby proste, ale **bez półprofesjonalnego dżojstika i pedałów lepiej nie podchodzić.** Autorzy zaimplementowali wprawdzie sterowanie za pomocą myszki, co jest dużo wygodniejsze od stukania w klawiaturę, ale przy odrobinę bardziej wywindowanych ustawieniach realizmu oba rozwiązania przestają zdawać egzamin. Jak sobie jeszcze dodatkowo fundniemy słuchawki, pobrzmiewające w nich odgłosy silników i gadanina kontrolerów będą trudne do odróżnienia od tych prawdziwych.

Duch nie zwyciężył materii, lecz materia ducha...

Pisanie tego tekstu to jak recenzowanie obietnic wyborczych. Z jednej strony czytam, jak to będzie wspaniale i śpiewająco pod nowym Windows i DirectX, z drugiej strony widzę to, co widzę... I co ma począć biedny autor? Ja naprawdę chciałbym rzetelnie ocenić tę grę, lecz za każdym razem, gdy ją uruchamiałem albo próbowałem zrobić jakiś krok, trwało to tak długo, że podczas oczekiwania traciłem cały zapał i ochotę. **Flight Simulator to dla wąskiego, elitarnego kręgu graczy produkt kultowy.** Tylko Ich nie trzeba będzie dodatkowo zachęcać do zakupu X ani nie przerażą ich wysokie wymagania sprzętowe. Ani też cena wysoka jak pułap Blackbirda. (Czyżby tu właśnie Microsoft usiłował skompensować sobie kasę dopłacaną do każdego Xboxa?)

Co za idiota urządził lodowisko na pasie?!

Uwaga: ocena grafiki w stopce dotyczy tego, co widzi posiadacz DirectX9 i Win XP. A to ponoć tylko namiastka tego, co będzie pod DirectX 10 i Vistą. **|CDA|**

Wrocław? A może Gdańsk albo Toruń? Whatever...

(*) Nie mylić z niesławnym lotniskiem w Szymanach, na którym lądowały rzekomo tajne loty CIA, choć i ono zostało w FS uwzględnione, pośród 24 tysięcy lotnisk z całego świata.

(**) Opcja dostępna w FS X w wersji Deluxe.

Boisz się latać?

Zobacz, jak w FS X podczas burzy wyginają się skrzydła Jumbo Jeta! Gram w symulatory już przeszło 15 lat, ale czegoś takiego jeszcze nie widziałem! Gwarantuję, że po czymś takim dwa razy się zastanowisz, zanim wsiądziesz na pokład!

- PRODUCENT: SIMBIN
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.RACE-GAME.ORG
- WIN XP
- PROCESOR: 1,7 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 01/2007

DE TIGES | PRAWIE JAK NOWY PRODUKT

RACE
THE WTCC GAME

Samochody turystyczne cieszą się coraz większą popularnością, co dostrzegła także FIA (światowa federacja samochodowa) i zorganizowała zamiast mistrzostw Europy (ETCC) mistrzostwa świata (WTCC). Nie mogło zabraknąć także gry, której zrobienia podjął się Simbin.

Niby rajdowcy, a jak grzecznie na wolniejszym pasie jadą!

Jeśli chcesz być w naszej bandzie, po prostu skręć ostro w lewo...

Co to jest: żółte, szare, żółte, szare, żółte, żółte, niebieskie? – Skręcił w bandę...

Całkiem niedawno na naszych łamach gościł GTR 2. Gra jeszcze nie zadomowiła się dobrze na komputerach graczy, a już nadchodzi Race. Krótki czas między premierami tych tytułów rodzi uzasadnione podejrzenia, że mają ze sobą sporo wspólnego. Zobaczymy, jak wiele...

Kelner? Co dziś w menu?

Menu jest bardzo standardowe. Ot, pojedynczy wyścig, mistrzostwa, praktyka czy multiplayer. Do tego dochodzą jeszcze opcje i to właściwie wszystko. Nie ma znanego z GTR-a trybu nauki jazdy. W Race musi wystarczyć kilka porad wypisanych na ekranie. Przyznam szczerze, że nie nastroiło mnie to zbyt pozytywnie. Nie oczekiwałem jakichś fajerwerków czy fontanny na środku, ale jakaś encyklopedia by się przypadała. Może historia, jakieś filmy z najważniejszych momentów sezonu, wywiady z zawodnikami? W końcu The Race powstał we współpracy z Eurosportem. A tu nic. Trudno, trzeba się więc było wybrać na tor.

Kółka się kręcą

Zacząłem od pełnego sezonu. Byłem ciekaw, jak zostanie przedstawiony, bo wyścigi WTCC rządzą się specyficznymi prawami. Sesje treningowe i kwalifikacje odbywają się dość standardowo. Zupełnie odmiennie wygląda natomiast wyścig, który podzielony jest na dwie części (każda jest oddzielnie punktowana). Dodatkowo w drugim wyścigu pierwsza ósemka startuje w odwrotnej kolejności do tej, jaka była na mecie pierwszego wyścigu. Mało? Otóż zwycięzcy w kolejnych zawodach dostają prezent w postaci kilkunastu kilogramów balastu. Wszystko po to, aby maksymalnie wyrównać stawkę zawodników.

Dzięki temu także do końca nie wiadomo, kto zdobędzie mistrzostwo, choć chodzą pogłoski, że wyścigi samochodów turystycznych to takie wyścigi, w których startuje kilkunastu facetów, a na końcu wygrywa Andy Priaulx (Anglik, jakby kto pytał). Na szczęście jak przystało na produkt oparty na jakiejś licencji wyścigowej, **wszystkie smaczki serii są obecne**. Nie zapomniano o samochodach (mają oryginalne, znane z telewizji malowania), torach oraz kierowcach. Mistrzostwa wirtualne odbywają się zgodnie z kalendarzem tych prawdziwych z finałem w Makao.

To przykręcimy śrubkę?

Pierwsze kółka na torze szybko przekonują o tym, że **bez dobrego setupu można najwyżej sprawdzić, ile sekund straty będzie do przedostatniego w stawce**. Przynajmniej wtedy, kiedy wybierzemy tryb Pro. Dlatego czas przeznaczony na testy różnych ustawień nie będzie stracony. Zmienić możemy w zasadzie każdy aspekt pracy zawieszenia czy okłady przeniesienia napędu. Należy pamiętać, aby biegi były dopasowane do toru. Zbyt krótka skrzynia spowoduje, że na najdłuższej prostej wszyscy będą nas wyprzedzać, zbyt długa to niewykorzystana moc silnika. Zmiany należy weryfikować na torze, ponieważ zabrakło MOTEC-a (a w GTR 2 był). Dziwi to trochę, bo system telemetrii jest dość pomocny, a tu go brak.

Widać, słychać i czuć

Po wyjechaniu z garażu miałem najpierw małe deja vu. **Jeżeli ktoś wcześniej się łudził, że zmiany w stosunku do GTR-a 2 będą wyraźne, tu już powinien się pozbyć złudzeń**. Grafika jest taka sama. Oczywiście nie oznacza to, że jest zła! Nie, nie! Jest dobra. Mamy więc dynamiczną pogodę (taką jak w GTR 2) oraz znajome zakręty i otoczenie toru. W dalszym ciągu z głośników płynie świetny dźwięk silników. Może się też podobać model zniszczeń. Aby nie było, że jednak wszystko jest po staremu – zauważyłem wycieraczki. Działają trochę dziwnie (to znaczy zmniejszają nieprzeźroczystość brudu na szybie, a nie usuwają go), ale zawsze to coś. Sam engine graficzny – moim zdaniem – mógłby być lepszy, bo **przy 1 GB pamięci RAM-u zdarzały się chwilowe zacięcia**. Zdecydowanie lepiej postawić na płynność animacji niż wygląd.

Lewa flanka, naprzód!

Dzięki takim, a nie innym zasadom WTCC nie tylko trzeba na torze szybko się poruszać, ale także myśleć. W czasie mistrzostw warto czasem pojechać bardziej taktycznie, aby np. pozbawić się balastu na kolejne zawody. W pierwszym wyścigu miejsca pierwsze czy drugie są równie dobre jak siódme i ósme i zagwarantują start z pierwszej linii w drugim wyścigu. Szczególnie jak jedziemy autem przednionapędowym. Tylnonapędowe BMW potrafi wyprzedzić na starcie kilka aut FWD (o tym też warto pamiętać). **Kluczem do sukcesu jest więc dobre miejsce w kwalifikacjach, a później szybka i bezbłędna jazda.**

Wespół w zespół

Cóż, do tej pory ton recenzji był co najmniej letni, ale sam Race nie dawał powodów do zachwytów. Wszystko się jednak odmienia, jeżeli do zabawy zaprosi się kilku (a najlepiej kilkunastu) kolegów. Teraz właśnie zaczyna się to, co Tigesy lubią najbardziej, czyli sporo jazdy zderzak w zderzak i wyprzedzania. Dzięki niezbyt mocnym (jak na wyścigi) samochodom Race jest dostępny szerszej grupie wirtualnych kierowców. Nawet ci słabsi mogą popróbować sił.

Ogłoszenia duszpasterskie

Gra nie jest zła, ale tak naprawdę wygląda jak dodatek do GTR-a 2, który pozwala na ściganie się samochodami WTCC oraz uruchomienie wycieraczek. Sytuacji nie ratuje możliwość jeżdżenia dodatkowo BMW M3 z 1987 roku czy Mini. Na grę powinny skusić się osoby, które lubią ścigać się online, bo **multiplayer jest tu bardzo miodny**. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- + nieźły multiplayer
- + klimat wyścigów WTCC
- + dobry model jazdy
- − wygląda jak dodatek do GTR-a 2
- − brakuje szkoły jazdy oraz MOTEC-a
- − problemy z płynnością grafiki

Race nie jest zły, ale tak naprawdę wygląda jak dodatek do GTR-a 2.

Trzeci raz jadę po tym rondzie, a zjazdu ciągle nie ma!

Ktoś tu jedzie w zdecydowanie złym kierunku...

Wszyscy Polacy mają Kubicę w F1, CDA ma dodatkowo Przemka w BMW Team...

Finał akcji: tory bez barier(ek).

Andy Priaulx

Urodził się 8 sierpnia 1976 roku (to był dobry rok ;P). Zaczął karierę w Formule Renault i brytyjskiej Formule 3. W 2001 roku wziął udział w British Tourning Car Championship (BTCC), aby następnie startować w serii europejskiej, którą wygrał w 2004 roku. Jest także na razie bezkonkurencyjny w Mistrzostwach Świata (mistrz 2005 i 2006).

Alessandro Zanardi

Urodził się 23 października 1966 roku. W latach 1991-1994 oraz w 1999 brał udział w wyścigach Grand Prix Formuły 1, ale tak naprawdę największe sukcesy odniósł w amerykańskiej serii CART (mistrz w 1997 i 1999 roku). 11 września 2001 roku miał koszmarny wypadek, w którym stracił obie nogi, jednak się nie poddał i wrócił do ścigania. 24 sierpnia 2005 w Oschersleben w wyścigu WTCC wygrał pierwszy od czasu wypadku wyścig w serii zaliczanej do Mistrzostw Świata.

- PRODUCENT: LUCASARTS/PETROGLYPH
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR_FOC/

- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB (GF4 TI LUB LEPSZA)

GHOST | KOPERTA DLA VADERA?

STAR WARS EMPIRE AT WAR FORCES OF CORRUPTION

EXPANSION

Siła natury wspierana przez 230 mm.

Siły „korupcji"(*) to pierwszy oficjalny dodatek do bardzo dobrej strategii Empire at War. I bez dwu zdań można stwierdzić, że bardzo udany.

Dostępne są trzy tryby rozgrywki: kampania, podbój galaktyki i potyczka. Ten pierwszy to fabularna część dodatku. Akcja skupia się wokół postaci awanturnika Tybera Zahna. **Zaczyna się zaraz po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci**, gdy Tyber ucieka z więzienia na Kessel i postanawia odegrać się na Jabbie, który go tam wsadził, a także odbudować swoje przestępcze wpływy w galaktyce. W miarę rozwoju akcji przed bohaterem pojawiają się kolejne cele: odzyskanie danych ze zniszczonej Gwiazdy Śmierci, ograbienie skarbca Imperatora, odczytanie tajemniczego artefaktu Sithów oraz kradzież imperialnego superniszczyciela klasy Eclipse. Fabuła nie jest zamknięta, co pozwala sądzić, że nie jest to ostatni dodatek do tej gry.

Co nowego?

Interfejs oraz sposób sterowania nie zmieniły się, ale dodatków jest całkiem sporo. **Twórcy tym razem mocno zwrócili się w kierunku książkowych i innych kontynuacji sagi SW** (Expanded Universe). W samej galaktyce dodano **13 nowych planet**: Dathomir, Kamino, Honoghr, Utapau, Bespin wraz z Cloud City, Mustafar, Mandalore, Felucia i inne. W czasie grania **spotkamy też postacie i bohaterów znanych z książek i komiksów**, m.in. Siostry Nocy, Xizora i jego Czarne Słońce, Wielkiego Admirała Thrawna, Noghrich. Pojawiło się też trochę nowych technologii, takich jak pola maskujące, buzz-droidy, samozniszczenie, pola minowe. Przede wszystkim doszło sporo jednostek walczących.

Nowe jednostki

Po stronie Imperium wśród jednostek lądowych natrafimy na trzy odmiany Dark Troopera, transportowiec, bombowiec i ruchomą jednostkę obronną (wyposażona jest między innymi w klatki z Ysalamirami). Nowe jednostki kosmiczne to TIE Interceptor, TIE Defender i TIE Phantom oraz pojazdy kosmiczne, jakimi dysponują bohaterowie Imperium, czyli superniszczyciele Eclipse i Executor, druga Gwiazda Śmierci, Arc Hammer i niszczyciel Wielkiego Admirała Thrawna.

Po stronie Rebelii nowościami do walki lądowej są transportowiec Gallofree oraz jednostka obronna podobna do tej, jaką dysponuje teraz Imperium. Z kolei w kosmosie dostaniemy dodatkowo B-Wingi i fregatę MC30. W walkach w próżni wspomagać nas też będzie Rogue Squadron, a w potyczkach naziemnych bohaterowie Luke Skywalker i Yoda oraz potężnie opancerzony i uzbrojony prototypowy pojazd Gargantua pod wodzą Garm Bel Iblisa.

Najwięcej jednostek wprowadzono dla konsorcjum Zahna. W przypadku wojsk lądowych jest to piechota, grenadierzy, roboty niszczyciele, transportowce, ruchome wyrzutnie rakiet, działa samobieżne, czołgi, sabotażyści, Siostry Nocy dosiadające Rancory, Vornskry i łowcy Ewoków. Ta ostatnia jednostka funkcjonuje na zasadzie żywych bomb. Łowca wyciąga z worka Ewoka, do którego przymocowany jest ładunek wybuchowy – i puszcza go na wrogą jednostkę. Następuje duże „bum" i jest po Ewoku i po wrogu. W kosmosie do dyspozycji oddano nam myśliwce Starviper, kanonierki Skispray, korwety Crusader, fregaty Interceptor i Venegeance, pancernik Keldabe i niszczyciel

Sorry, Darth, ten kursor pod Vistą nie poleci... musisz upgrade'ować sprzęt!

Walker na tle nieba... Skywalker?

Forces of Corruption zapewni nam rozrywkę na wiele godzin.

Aggressor. Bohaterowie po stronie konsorcjum to Tyber Zahn, wojownik Urai Fen, Siostra Nocy Silri oraz łowcy nagród IG-88 i Bossk. Oprócz tego w miarę zdobywania planet i technologii przeciwników uzyskujemy też dostęp do jednostek przypisanych wcześniej tylko do Imperium i Rebelii.

Korupcja

Jedną z najbardziej przydatnych jednostek po stronie konsorcjum Zahna jest **sabotażysta**. To z jego pomocą „korumpować" będziemy planety w galaktyce. Dokonujemy tego na kilka sposobów. Dwa związane są z dodatkowymi misjami do wykonania. Piractwo – misja w kosmosie, w której mamy coś zniszczyć, przejąć kontrolę na danym obszarem lub zablokować planetę. Porwanie – misja lądowa, w której mamy porwać jakiegoś oficjela. Oraz cztery niewymagające żadnych misji, a jedynie spełnienia kilku warunków i wyłożenia pewnej kwoty kredytów. Są to wymuszenia, przekabacanie milicji, niewolnictwo i czarny rynek.

My rządzim światem, a nami kobiety...

„Skorumpowanie" planety daje nam sporo korzyści. Oprócz stałego napływu kredytów uzyskujemy dane o wojskach stacjonujących na planecie i jej orbicie, a także o ruchach flot. „Korupcja" blokuje też możliwości specjalne, jakie oferuje dana planeta, a zwłaszcza produkcję specyficznych jednostek bojowych. Gdy działa na niej czarny rynek, możemy wykupywać technologie naszych wrogów, a gdy niewolnictwo – rekrutować mięso armatnie spośród jej mieszkańców.

Łyżka dziegciu

Niestety jest kilka rzeczy, których muszę się przyczepić. Nie są to może jakieś duże wady, ale powodują lekkie uczucie zawodu. **Spodziewałem się, że w dodatku podciągnięta zostanie choć trochę grafika**. Niestety przy zbliżeniach, zwłaszcza postaci, gra nie wygląda zbyt dobrze. **Trochę baboli jest też przy polonizacji**. Literówki w instalatorze i pliku readme. Czasem dosyć dziwne i w sumie zbędne tłumaczenie nazw. Według mnie dużo lepiej brzmi Eclipse niż Zaćmienie. Ponownie pojawia się też problem uciętych niektórych dialogów w grze.

Czy warto?

Warto. Forces of Corruption zapewni nam rozrywkę na wiele godzin. Gdy bowiem skończymy część fabularną, zawsze możemy się jeszcze zabawić w podbój galaktyki w jednym z kilku zaproponowanych scenariuszy po wybranej przez nas stronie. A gdy mamy mniej czasu, sięgamy po prostu po potyczkę. Generalnie dodatek może dostarczyć nawet kilkuset godzin niepowtarzalnej rozgrywki. Kilka razy przy graniu w niego zdarzyło się, że po spojrzeniu na zegarek stwierdzałem, iż jest już 3 w nocy... |CDA|

(*) Słowo corruption w tym kontekście nie ma nic wspólnego z polskim terminem korupcja. *Takiej terminologii używa jednak polski dystrybutor, trudno zaś znaleźć dobry odpowiednik. „Zepsucie"? „Deprawacja"? „Uszarostrefienie"?... ;)*

Konkurs SMS

Do wygrania 20 gier Neverwinter Nights 2

(10 białych i 10 czarnych)

Kontynuacja bestsellerowej i jednej z najlepszych komputerowych gier fabularnych ostatnich lat!

Jaka firma stworzyła Neverwinter Nights 2?

a) Obsidian
b) Id Software
c) People Can Fly

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.NWC.X, jeśli chcesz wygrać grę czarną
lub CA.NWB.X gdy wolisz grę białą
X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 31 stycznia 2007 r.

- PRODUCENT: GSC GAME WORLD
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 89,90 ZŁ
- WWW.HEROESOFAE.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

GEM | PRAWIE JAK ŚRÓDZIEMIE

Premiera w sezonie świątecznym może być dla gry zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Z jednej strony nie ma lepszego okresu dla sprzedawców – w listopadzie i grudniu ludzie mają największą ochotę wydawać pieniądze. Z drugiej strony właśnie wtedy konkurencja jest najbardziej zabójcza – pod choinkę trafią wyłącznie najgłośniejsze tytuły, najlepsze z najlepszych...

Heroes of Annihilated empires

Niestety, Heroes of Annihilated Empires – dzieło ukraińskiego GSC Game World – nie jest ani najgłośniejsza, ani najlepsza. Niby nic niezwykłego – większość z tego, co trafia do recenzji, to takie właśnie stany średnie. W tym jednak szczególnym przypadku nie da się nie zauważyć, że nie wybija się ona ponad przeciętność na własne poniekąd życzenie. Przed premierą większość graczy wiedziała o niej co najwyżej to, że to „masywna" strategia w czasie rzeczywistym autorstwa GSC Game World – twórców odwiecznych i wciąż niespełnionych S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lo... Shadow of Chernobyl oraz serii Cossacks. Jednocześnie jednak **nie sposób nie odnieść wrażenia, że jest tak dlatego, iż decyzja o premierze zaskoczyła autorów w chwili, gdy ci myśleli, że mają jeszcze ze trzy miesiące na testy i szlify**. Stąd też przemożne niestety wrażenie niekompletności, a poniekąd i zmarnowanego potencjału...

RTS lub RPG

Zacznijmy od tego, czym Heroes of Annihilated Empires w swej istocie jest. **To hybryda strategii w czasie rzeczywistym i role-playing (a la Diablo)**, która otwierać ma całą trylogię planowanych gier. Gra, która – jak twierdzą twórcy – wykorzystuje najlepsze elementy obydwu gatunków i łączy je tak, by ogólna wartość była większa niż suma wartości wszystkich osobno. Naturalnie tego typu projekty nie są niczym nowym pod słońcem. Przeciwnie, ślady role-playing w strategiach są powszechne i zazwyczaj przejawiają się w zdolności rozwoju bohaterów, a czasem nawet szeregowych jednostek. Tym razem jednak – i stąd właśnie bierze się przekonanie o nowatorstwie Heroes of AE (...pozdrawiamy studentów) – nastąpiło nie tylko ich zestawienie, ale **przeciwstawienie ich sobie** w ramach jednej gry, zwłaszcza w trybie multiplayer. Nie da się ukryć przy tym, że projekt mógł zostać zrealizowany lepiej, pełniej, właściwiej. Mam nadzieję, że tak właśnie będzie w następnych częściach...

Gdyby autorzy mieli 3 miesiące na testy...

Kozacy fantasy

Pierwszy kontakt z Heroes of... jest niezły – w pudełku kryje się dodatkowa płyta audio z klimatycznym soundtrackiem i karta drzew rozwoju wszystkich stron potencjalnych konfliktów. Nieco mniej miło jest, gdy instaluje się StarForce, nastrój poprawia się natomiast, kiedy dochodzi do naprawdę przyzwoitego intra.

Zaraz potem jednak zaskoczenie – kampania rozpoczyna się bez zwyczajowego dla gatunku wprowadzenia. Naturalnie większość niezbędnych na tym etapie rozgrywki informacji znaleźć można w niezłej, 42-stronicowej instrukcji, poza tym, jak się okazuje, w części strategicznej jest raczej standardowo. Istnieje baza, **sześć rodzajów surowców**, a podwójne kliknięcie jednostki zaznacza wszystkie rodzaje danego typu itp. Szybko też można się przekonać, że każda ze znaczących informacji znajduje się na ekranie (czasem kontekstowo), a każda z funkcji pod ręką. Innymi słowy, weterani RTS-ów, zwłaszcza

Elhant de Elf

Fabuła Heroes of Annihilated Empires, czy może raczej pierwszej z tej obiecanej trójcy, rozgrywa się w świecie Aquador – klasycznej, mniej lub bardziej, krainie magii i miecza, czy w tym szczególnym przypadku, bardziej magii i łuku. To zaś dlatego, że naszym awatarem w Heroes of Annihilated Empires będzie... elf i żadna siła, magiczna czy nie, nie zdoła tego zmienić.

Sama gra rozpoczyna się, zupełnie dosłownie, trzęsieniem ziemi. Tym razem wstrząsają nią kroki niepoliczalnej armii nieumarłych wiedzionych przez złowrogiego nekromantę. Los chce, że na drodze tej ożywieńczej hordy staje nasz elf, a imię jego Elhant, który okazuje się el(d)-hunterem... tj. łowcą doświadczenia i skarbów na skalę Indiany Jonesa. Dość będzie powiedzieć, że w pogoni za nimi przemierzy wszystkie chyba krainy geograficzne świata. Finalną nagrodą zaś ma być Korona Magii, potężny artefakt zapewniający nieskończony potencjał magiczny...

Elfhant

Powiem tak: nie wiem, kto wymyślił, że jedynym bohaterem kampanii będzie elf, ale temu komuś należy się klaps wymierzony ciężką krasnoludzką ręką. Wiem, że osób z wrodzoną niechęcią do ostrouchych jest stosunkowo niewielu (niemniej trzymamy się mocno), jednak, na Gimlego, nie powinno być tak, bym musiał podczas gry odwracać wzrok od portretu w lewej części ekranu. Niezbyt także, przyznam, podoba mi się cokolwiek cyniczna postawa życiowa tego paniątka z uszami w szpic. Bycie elfem oznacza dla mnie kochanie wiewiórek, przytulanie się do drzew i delikatne, by nie skichać się od pyłku, wąchanie kwiatów! Nie można być nieuprzejmym i nieużytym – to specjalność tych, co żyją pod górami! Mam nadzieję, że kolejne gry Heroes of Annihilated Empires przywrócą zachwianą równowagę i bohaterem będzie ktoś z brodą do pasa.

Mimo wszystkich usterek – wciąga!

Kozaków, nie powinni mieć najmniejszych problemów.

Mago-wojownik

Nieco gorzej natomiast może być ze strategami, jeśli zdecydują się rozgrywać daną misję w drugi sposób – role-playing. Tu na pierwszy plan wysuwa się nasz elfi heros – Elhant, który, wraz z liczbą wyeliminowanych przeciwników i zaliczonych questów, a co za tym idzie – zdobywanym doświadczeniem, wyrośnie na prawdziwą jednoosobową armię. **Zaskakująco rozbudowany jest przy tym sam system rozwoju bohatera**. Poprzez możliwość polepszania poszczególnych cech charakterystyki (tych łącznie 13, wśród nich poszczególne „obrony", szybkość ataku czy regeneracji many itp.) możliwe jest stworzenie postaci specjalizującej się w walce konwencjonalnej lub magicznej. Nie sposób przy tym stwierdzić, która z nich jest bardziej zabójcza, więc być może warto po prostu trzymać się złotego środka i być mago-wojownikiem z łukiem. Warto jednak pamiętać, że „talia" magicznych kart (tutejszy odpowiednik księgi czarów) ma ograniczoną objętość...

Prawie jak Diablo

Możliwość zmian charakterystyki to jednak tylko część całości. Równoważne znaczenie ma naturalnie wyposażenie naszego herosa zdobywane lub kupowane w trakcie misji. Co przy tym ciekawe, zwykle usprawnienie jednej z cech za ich pomocą ma swój koszt. Pancerz może zwiększyć ogólną odporność na trafienia, ale ceną, jaką płaci lekkostopy elf, będzie... znaczne spowolnienie ruchu, co – jeśli grasz metodą „na zająca" – osłabi znacznie efekt.

Elementem role-playing jest także klasyczny dla hack'n'slashów interfejs z całym paskiem na mikstury i ekranem ekwipunku w postaci „papierowej laleczki", na którą nakłada się „itemy". Miłym prezentem ze strony twórców jest przy tym oddzielenie plecaka na nadwyżki przedmiotowe (do 10) od pojemnika na mikstury, co pozwala przenosić ich aż... 49. Listę elementów role-playing uzupełniają questy poboczne i... dziennik, w którym zachowywane są informacje na ich temat.

Długo i... nudno

Misji w kampanii single player jest, jako się rzekło, 16 i faktycznie w większości z nich możliwy jest wybór pomiędzy strategią a role-playing. Niestety, niezależnie od niego całość sprowadza się zazwyczaj do jak najszybszego zniszczenia obiektów generujących wrogie jednostki. To dlatego, że **AI w grze jest... cóż, bardzo słaba** – taktyka, jaką stosuje komputer, sprowadza się do produkcji masowej jednostek i nasyłania ich na nasze umocnienia. Inny przykład „nie-inteligencji" łączy się z możliwością gry metodą „na zająca", tj. ciągnięcia za sobą szybkim bohaterem całych tabunów przeciwników i eliminowania ich jednego po drugim z łuku lub czarami. Mankamentem jest także, paradoksalnie, rozmiar map, gdy już jeden rzut oka pozwala oszacować, że na jej ukończenie potrzebne będzie przynajmniej kilka godzin. Inna rzecz, że zwykle po przełamaniu tej pierwotnej bariery psychologicznej trudno oderwać się od klawiatury i myszy.

Elfy do rezerwatu!

Braków tych nie podziela tryb multiplayer dla 7 (słownie: siedmiu) graczy. Przede wszystkim nie jesteśmy już skazani na elfy ani – co lepsze, na Elhanta. To dlatego, że w trybie potyczki i grze wieloosobowej dostępne są aż cztery różne rasy i po trzech bohaterów – wojownik, łowca i mag w każdej z nich. Prócz znanych już elfów i – a jakże – nieumarłych, pojawiają się zaś Mechanicy oraz tajemniczo brzmiący Crio. Ci pierwsi to krasnoludzcy inżynierowie, ci drudzy – adepci magii zimna i inne zimnolubne istoty jak yeti, mamuty czy... lodowe smoki! W trybie multiplayer widać też najwyraźniej linię podziału pomiędzy strategią a role-playing – gracz albo „poświęca" bohatera na pół godziny, by zyskać dostęp do jednostek budowlanych, albo śmiało rusza... dać się zmasakrować przez przeciwnika, który zdołał zgromadzić, lub nająć, konwencjonalną armię. Niestety wersja pudełkowa Heroes of AE... oferuje jedynie 3 mapy, brak też przeglądarki dostępnych gier... łatki w drodze.

2 i 3D

Niezwykle trudno ocenić oprawę graficzną Heroes of Annihilated Empires. Jej składowe są tak różne, jak różne są gatunki składowe samej gry. Weźmy na przykład filmiki CG – w tym intro – są bardzo, bardzo dobre. Już fabuła jednak rozwija się głównie za sprawą... marnej próby komiksów pomiędzy misjami. Podobny dualizm cechuje grafikę w nich samych.

Zacznijmy od tego, że Heroes of Annihilated Empires **stworzona została w oparciu o zmodernizowany engine serii Kozacy**, dzięki czemu możliwe jest wyświetlanie **do 64 tys. jednostek naraz**. Problem w tym jednak, że tego cudu z technologicznego punktu widzenia twórcy dokonali łącząc technologie 2 i 3D. Sam świat i główni bohaterowie są trójwymiarowi, cała masa chodzących punktów doświadczenia zaś to zwykłe sprite'y, które przy obracaniu mapy i zbliżeniach obrazu zdradzają swą... powierzchowność. **Nie może również podobać się brak skali jednostek.**

Tylko dla elfów?

Koniec końców jednak Heroes of Annihilated Empires nie jest najgorszym z potencjalnych świątecznych prezentów. Nie jest być może najlepszą z dostępnych hybryd – tą pozostaje SpellForce 2 – niemniej jako gra-niespodzianka może się podobać. Miejmy też nadzieję, że część druga okaże się godna pokładanych w niej oczekiwań. Trzeciej okazji, by zrobić dobre wrażenie, już nie będzie. |CDA|

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- hybryda RTS i RPG
- 64 tys. jednostek na ekranie
- dobra oprawa audiowizualna
- AI :(
- brak przeglądarki gier multiplayer
- elfi „bohater"

- PRODUCENT: TELLTALE GAMES
- DYSTRYBUTOR: BRAK
- CENA: OK. 27 ZŁ
- WWW.TELLTALEGAMES.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 01/2007

HUT SĘDZIMIR | ZABAWIA SIĘ Z KRÓLICZKIEM

SAM&MAX CULTURE SHOCK

Legendarni bohaterowie kultowej przygodówki powracają! Tyle tylko, że by móc się z nimi spotkać, potrzebujesz zasobnego konta, karty kredytowej i cierpliwości. Dlaczego dobre rzeczy nigdy nie są dostępne od razu i za darmo?!?

Dawno, dawno temu, w gatunku gier przygodowych rządziła firma LucasArts. Jej kolejne produkcje wzbudzały zachwyt recenzentów i graczy. Maniac Mansion, Secret of the Monkey Island, Full Throttle czy właśnie Sam & Max Hit the Road to tytuły, które każdemu oldskulowemu miłośnikowi przygodówek przywołują pozytywne wspomnienia. Pamięć o tych produkcjach jest na tyle żywa, że cały czas mówi się o ich kontynuacjach. Wiele takich projektów (Full Throttle 2 czy właśnie Sam & Max Freelance Police) zakończyło się fiaskiem, wreszcie jednak doczekaliśmy się ukończenia jednego z nich.

Baksy przez sieć

Zanim o samej grze, najpierw kilka słów o sposobie jej dystrybucji. Nowe przygody Sama i Maxa sprzedawane są w epizodach za pośrednictwem Internetu – pierwszy jest już dostępny, kosztuje 8,95 dolara. **Całość zaplanowana jest na 6 odcinków, co łącznie daje ponad 50 baksów**, a więc na nasze ok. 150 złotych. Jest też możliwość kupienia abonamentu na wszystkie odcinki – wtedy przyjemność ta kosztuje 34,95$, czyli około 105 złotych. Tak czy **owak jest to zakup drogi, obciążony niewygodami i rozciągnięty w czasie na pół roku.** Czy jest sens się w to bawić?

Siedem lokacji, sto dowcipów

Szczerze mówiąc: nie. **Sama gra jest naprawdę wyśmienita**, dawno nie ubawiłem się tak, jak podczas przechodzenia tego epizodu, **ale za takie pieniądze oferuje naprawdę niewiele.** Zabawę można ukończyć w 2-3 godziny – góra. **Na skróty Culture Shock da się przejść w 20 minut, maksymalnie pół godziny!** Cała intryga rozgrywa się w siedmiu lokacjach, tyle samo jest postaci, z którymi prowadzi się dialogi, a liczbę przedmiotów, jakie można znaleźć i jakich można użyć, mógłbym pokazać na palcach obu rąk. Inwencja autorów i tak zasługuje na pochwałę – **zmieścić dziesiątki, jeśli nie setki gagów w tak ograniczonych scenografiach to naprawdę niemałe osiągnięcie.**

Do you speak Sam & Max?

A w świecie psa-policjanta Sama i jego szalonego kumpla królika Maxa zdarzyć się może wszystko, a każdy przedmiot, sytuacja czy napotkana osoba to pretekst do wymiany kilku zdań – w każdym przypadku lepszych niż większość zawartości Na Luzie w dowolnym numerze CDA... Dowcipy są absurdalne, podobnie jak rozwiązania większości zagadek. Na szczęście wszystko rządzi się swoją, pokręconą i połamaną, ale jednak logiką. Większą trudność może sprawić bariera językowa, bo Sam i Max lubują się w dowcipach słownych i kalamburach wymagających rozeznania w amerykańskiej popkulturze – **trzeba dobrze znać język angielski, by wyłapać wszystkie smaczki.**

Jazz!

Miło zaskoczył mnie **poziom dopracowania wszystkich elementów gry.** Jak na produkcję, która mogłaby się wydawać budżetowa, walory produkcyjne Culture Shock są wysokie – oprawa graficzna jest trójwymiarowa (a nie jak w większości obecnych przygodówek, oparta na prerenderowanych dwuwymiarowych lokacjach), ścieżka dźwiękowa klimatyczna (jazz), nagrana przez „żywych" muzyków (zwracam uwagę na bonus podczas napisów końcowych!), sama gra opatrzona profesjonalną filmową czołówką. Oldskul, piękny i z szacunkiem dla tradycji zrealizowany.

Gdyby zatem znalazł się polski dystrybutor, który wydałby grę w naszym kraju w całości w rozsądnej cenie (*), polecilbym ją każdemu fanowi przygodówek bez chwili wahania! |CDA|

(*) co w tym wypadku oznacza ok. 50 zł

Można ją ukończyć w 2-3 godziny, a na skróty nawet w 20 minut.

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- bohaterowie, intryga, humor
- wysoki poziom oprawy graficznej i dźwiękowej
- sposób sprzedaży i cena
- daje zabawę na ledwie 2-3 godziny

Alpine Ski Racing 2007

- PRODUCENT: 49GAMES
- DYSTRYBUTOR: JOWOOD
- WWW.ALPINESKIRACING2007.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | BIAŁE WCIĄGA!

Coraz bliżej święta! Po czym to poznać? Wystawy sklepowe? Reklamy w telewizji? Grudzień w kalendarzu? To też – ale w redakcji okres ten zawsze charakteryzuje się wysypem gier o białym szaleństwie.

ALPINE SKI RACING 2007 & SKIJUMPING 2007

Owo białe szaleństwo to nie jest jednak stan, w który wpadał Tony Montana ze Scarface'a po przedawkowaniu kokainy – mówię naturalnie o **symulacji sportów zimowych**, w których każdy ma szansę przeżyć jazdę na nartach z prędkością dwustu kilometrów na godzinę czy zaznać przyjemności lotu na ponad stumetrowej skoczni. Pytanie, czy na komputerze to rzeczywiście jest taka znów wielka radocha...

Jak co roku do redakcji dotarły dwie gry z niemieckiego studia 49games: jedna traktująca o skokach, druga o kilku innych dyscyplinach zimowych. Mam dwie wiadomości, dobrą i złą, którą podać najpierw? Ja zacznę od złej, jeśli jednak wolisz odwrotną kolejność, przejdź teraz do akapitu z tytułem „No i szus!".

Bez formy

Przed rozpoczęciem sezonu Małysz był przez wielu typowany na faworyta, na upartego to samo można powiedzieć o grze Skijumping 2007. Zwycięstwo to jednak pozorne, gdyż wszyscy pozostali gracze póki co oddają w tym roku pole – **nie będzie nowej wersji DSJ-a** (patrz ramka), **nie są zapowiadane też póki co polskie Skoki Narciarskie 2007**. Wyraźnie widać, że entuzjazm w Polsce, jeśli chodzi o tę dyscyplinę sportu, zniżkuje. Jeśli nasz czołowy skoczek rzeczywiście będzie walczył o mistrzostwo, sytuacja ta pewnie się zmieni.

Co za dowcipniś posmarował ławkę klejem?!

Narciarz też czasem musi pójść na stronę, co się gapicie?

Cień EA

49games, choć nie jest wielką firmą, postępuje nieco jak EA Sports, czerpiąc z giganta najgorsze wzorce. Podobnie jak w kilku flagowych grach Elektroników, tak i tutaj **zmiany w stosunku do poprzednich edycji są minimalne**. Różnica polega na tym, że EA stworzyła już dawno temu naprawdę grywalne tytuły, więc zbytnio poprawiać ich teraz nie ma potrzeby (vide NHL czy nawet FIFA), producenci Skijumping tego niestety powiedzieć o sobie nie mogą. Wiem, że niewiele da się zrobić w grze o skokach narciarskich, ale kurczę – przekładanie siły ciężkości coraz bardziej na wątki menedżerskie i zapominanie o tym, co najważniejsze, nie jest dobrym pomysłem!

Na skoczni...

Już w tamtym roku narzekałem, że **najgorszym elementem tej gry jest sam skok**, a tu niestety nie zmieniono właściwie nic. Nie pamiętam tylko, czy poprzednio była konieczność kontrolowania zawodnika, by ten się nie przewrócił zaraz po wylądowaniu – możliwe, że to jedyny dodatek, niezmieniający jednak niczego w rozgrywce. **Wciąż gdy siądziesz na belce, nie musisz wcale zawracać sobie głowy wiatrem czy w ogóle patrzeniem na skoczka**. Tu istotne są tylko poruszające się wskaźniki w prawym dolnym rogu ekranu. Musisz dbać jedynie o to, by kuleczka była możliwie pośrodku oraz o to, aby w odpowiednim momencie wciskać i puszczać lewy przycisk myszy. Mało fascynujące.

...i poza nią

Ta sama osoba na pewno też bardzo ucieszy się z tego, co może robić w menu. Gra oferuje kilka trybów: trening, w którym można poćwiczyć skoki w różnych warunkach pogodowych, arcade, dający możliwość stworzenia zawodnika i wzięcia udziału w pojedynczym turnieju oraz przede wszystkim kariera, która jest tu elementem najważniejszym i najobszerniejszym. Dbać możesz tak o jednego, jak i kilku skoczków. Wybierasz ich wygląd (niewiele tu modeli, ale zawsze), narodowość, dane personalne oraz początkowe charakterystyki. Nie licz, że twój młodzik startujący w lidze juniorów będzie szczególnie wysportowany – jego umiejętności znacząco poprawisz dopiero na treningach. Warto też zatrudnić dobrego trenera, gościa od woskowania nart (choć tę czynność możesz robić samodzielnie, jeśli jesteś maniakiem bądź masochistą), kupić lepszy sprzęt itp. **Właściwie to najlepiej by było w ogóle zrezygnować z samodzielnego skakania.**

Sytuację ratuje nieco tryb multi, który niejako z definicji zawsze jest lepszy i bardziej fascynujący niż granie w pojedynkę. Choć sam, gdy chcę zmierzyć się z kumplami w skokach narciarskich, wybieram DSJ-a, zdecydowanie bardziej się do tego nadającego i mającego też bez wątpienia większą i aktywniejszą grupę fanów w Internecie (polecam zajrzenie na stronę www.mediamond.fi – sami się przekonacie).

No i szus!

Dużo więcej ciepłych słów mogę napisać o Alpine Ski Racing 2007. Nic dziwnego – to sequel gry, która już wcześniej była całkiem przyzwoitą sportówką. Nic dziwnego, że w przeciwieństwie do swej brzydszej siostry (Skijumping), ASR2007 znalazła sobie bogatego wydawcę, którym jest JoWooD. W produkcję tego tytułu zainwestowano zdecydowanie więcej czasu i chęci, dzięki czemu wyszedł twór, w którym dobrze bawić się mogą nie tylko maniacy sportów zimowych, ale i ci, którzy po prostu lubią omijać przeszkody przy bardzo wysokich prędkościach.

Rzut okiem w menu

Menu główne do złudzenia przypomina to ze Skijumping, również tryby gry są dość podobne. Mamy tu szybki start, idealny dla kogoś, kto chce tylko chwilę pojeździć (niestety nie ma możliwości wybrania najlepszych narciarzy); trening, w którym możesz poćwiczyć technikę zjazdu, jak i nauczyć się odpowiedniego do warunków woskowania nart; tryb arcade oraz oczywiście karierę. Jeśli chodzi o możliwości menedżerskie, są one podobne do tych ze Skijumping. Można zatrudnić faceta od wosku i trenera, zająć się kontraktami sponsorskimi, kupować sprzęt, obstawiać

- PRODUCENT: 49GAMES
- DYSTRYBUTOR: 49GAMES
- WWW.49GAMES-RZ.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Dlaczego po szosach się jeździ, a po stokach szusuje?

...jak wrócę na rozbieg, to tego, co mnie kopnął, normalnie zabiję!

Jakem Lord Vader – nie myślałem, że narciarstwo może być tak fascynujące!

Uważaj na głowę, lampy nisko wiszą.

Podobnie jak w kilku flagowych grach EA Sports, tak i tutaj zmiany w stosunku do poprzednich edycji są minimalne.

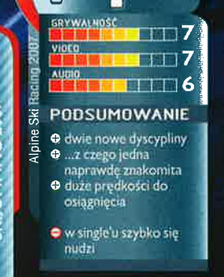
A co z DSJ?!

Jeśli czytasz CDA od lat, zapewne kojarzysz, że od dłuższego czasu recenzja kolejnej gry z serii Skijumping zawsze towarzyszyła innej – Deluxe Ski Jumping. Niestety w chwili pisania tych słów Jussi Koskela (autor DSJ-a) nie ogłosił jeszcze prac nad kolejną częścią (lub chociaż patchem) swojej gry. Wciąż najnowsza to ta recenzowana rok temu DSJ 3 v1.40. Mimo to warto do niej wrócić – to wciąż najbardziej grywalna produkcja o skokach narciarskich w historii wszechświata. ;)

Normalnie czasem można zdębieć na taki widok.

Zgaduj zgadula!

Jednym z nielicznych uprzyjemniaczy Skijumping 2007 jest wbudowany w grę quiz. Zasadami nawiązuje do „Milionerów", nie ma jednak charakterystycznych dla tego programu „kół ratunkowych", za to na każdą odpowiedź wyznaczony jest czas. Co ciekawe i godne pochwały, pytania dotyczą nie tylko skoków narciarskich (choć takich jest też sporo), ale również innych dziedzin życia. Sympatyczna rozrywka w przerwie między kolejnymi nudnawymi zawodami.



zakłady (niekoniecznie trzeba liczyć na zwycięstwo swojego zawodnika, ekhem) i wykonywać jeszcze kilka innych cieszących niektórych graczy czynności.

Jest gdzie pojeździć

Różnice jednak zaczynają się wtedy, gdy założysz narty. **Do wyboru masz tutaj aż sześć różnych dyscyplin** – wszystkie rodzaje slalomów, zjazdów itp. Co więcej, są tu też dwie nowe, których nie było w poprzednich edycjach. Możesz wziąć udział w tzw. *'speed downhill'* oraz *'black piste'*. To pierwsze to nic innego jak szaleńczy zjazd po linii prostej po stoku, będący tak naprawdę minigierką polegającą na utrzymaniu kółka pośrodku tarczy. Nic specjalnie trudnego, a pozwala na osiąganie niebywałych prędkości, śmiało przekraczających 200 km/h.

Ale jeśli myślisz, że to najefektowniejsza dyscyplina, bardzo się – na szczęście – mylisz. Zdecydowanie moim największym faworytem jest druga nowość, czyli właśnie *'black piste'*. Tu nie masz już, tak jak w reszcie przypadków, sztywno ustalonej trasy, ogrodzenia znajdują się od siebie w bardzo dużej odległości. Problem polega na tym, że na stoku... są drzewa. Bardzo dużo drzew, tak samo jak i wystających pni oraz wyciąg narciarski. Niesamowicie duża liczba przeszkód sprawia, że jedziesz na złamanie karku z prędkością 100 km/h, mijasz w ostatniej chwili kolejne krzaki niczym Luke Skywalker na skuterze na planecie Ewoków, jednocześnie starając się opracować jak najszybszą trasę do mety. Adrenalina pompowana jest do żył w bardzo dużych ilościach – **takich wrażeń nie dostarcza większość samochodowych ścigałek!**

Reszta dyscyplin, nieco bardziej typowych i olimpijskich, jest już dokładnie taka jak poprzednio. **Gra się bardzo przyjemnie**, poczucie pędu jest wystarczające, zaś do perfekcyjnego pokonania jakiejkolwiek trasy trzeba naprawdę sporej dawki treningu. Zmagania z AI nie są jednak zbyt fascynujące, gdyż poziom trudności rozłożony został dość nierówno. Nie ma większych problemów, by wygrać w downhillu, ale już przy szybkim slalomie różnica między liderem a mną często liczona była w wielu sekundach... A wcale mi się nie wydaje, bym jeździł jak ta łamaga na screenie powyżej.

Zeszłoroczny śnieg

Graficznie w obu grach wiele się od ubiegłego roku nie zmieniło. O ile poziom oprawy mógł zachwycać jeszcze dwa lata temu (a i to ze względu na brak konkurencji), to już teraz nie budzi on zbyt wielu ciepłych uczuć. Drzewa wyglądają przyzwoicie tylko z daleka, liście i gałęzie to tylko bitmapy w niskiej rozdzielczości. Całe szczęście, że na podziwianie grafiki jednak nie ma tu czasu.

Choć za granicą Alpine Ski Racing ma dużego wydawcę, w Polsce wciąż nikt się grą jeszcze nie zainteresował. Cóż, w sportach zimowych nie mamy rzeczywiście wielkich zawodników, ale gdyby gra nie była sprzedawana za zbyt wysoką kwotę (30 złotych brzmi bardzo racjonalnie), szczerze bym ją polecał. Głównie dlatego, że niezwykle przyjemnie gra się z żywym przeciwnikiem – tak po sieci lokalnej, jak w Internecie i na jednym kompie (gorące krzesło). Niestety w trybie single rozgrywka dość szybko się nudzi. |CDA|

- PRODUCENT: NAKED SKY ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 45 ZŁ
- WWW.ROBOBLITZ.COM

- WIN XP
- PROCESOR: 3,2 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA RAM: 256 MB

HUT SĘDZIMIR | ŁAMIE GŁOWĘ

Oto kolejna całkiem udana produkcja do ściągnięcia z serwisu Steam, która nie ma polskiego dystrybutora. Czy warto zdobyć dla niej kartę kredytową i zainwestować piętnaście dolarów bez pięciu centów?

Wygląda na to, że serwis Steam zaczyna powoli spełniać ambicje jego twórców i z usługi, którą trzeba było zainstalować, by móc zagrać w Half-Life'a 2, **staje się nowoczesną platformą sprzedaży gier komputerowych, która odbiera klientów sklepom w realu** – przynajmniej w USA, a pewnie także w Europie Zachodniej. Siła serwisu Steam jednak tkwi nie tylko w tym, że pozwala kupować gry, często taniej, bez ruszania się z domu – ale także w tym, że **umożliwia ściągnięcie produkcji zbyt drobnych lub zbyt oryginalnych, by pakować je w pudełka** i ustawiać na półkach obok wielkich, głośnych tytułów. Mowa tu o np. Defcon, The Ship (u nas wydany najtaniej na świecie, w Rewolucji Cenowej!) czy właśnie RoboBlitz.

Odpal działo!

O czym to gra? Trudno mówić w jej przypadku o fabule – zamiast niej RoboBlitz ma raczej zadanie do wykonania. Znajdujemy się na stacji kosmicznej ostrzeliwanej przez coś o nazwie MegaNOED. Czym jest MegaNOED, tego nikt nam nie wyjaśnia, w trakcie zabawy okazuje się, że to po prostu wielki (stąd Mega), zły robot – galaktyczny pirat (czyli NOED). Uratować stację przed zniszczeniem mogą tylko dwa inne roboty – Blitz (nim kieruje gracz) i jego zawieszony u sufitu towarzysz Karl, który podpowiada bohaterowi w trakcie zabawy, a dla ułatwienia rozgrywki prezentuje mu jeden, bardzo przydatny gadżet. MegaNOED powstrzymać można tylko w jeden sposób – aktywując działo znajdujące się na pokładzie stacji. Problem w tym, że jego uruchomienie to skomplikowana procedura, która wymaga wykonania szeregu czynności w sześciu systemach-sekcjach stacji. Każda z sekcji składa się z trzech poziomów, co w połączeniu z etapem finałowym daje łącznie **dziewiętnaście lokacji – można je przechodzić w dowolnej kolejności.**

Złap & upuść

Każdy z poziomów wymaga od gracza odrobiny pomyślunku, ale przede wszystkim sprawnych palców – **RoboBlitz to gra akcji z prostymi elementami logicznymi**, zwykle bazującymi na dość rozbudowanym modelu fizyki zastosowanym w grze. Blitz potrafi chwytać najróżniejsze przedmioty, sporo zagadek polega więc na tym, by coś (np. koło zębate) złapać, przenieść w odpowiednie miejsce (np. tryby jakiejś wielkiej machiny) i tam opuścić. Sporo jest też wciskania różnych przełączników, od czasu do czasu trzeba gdzieś wskoczyć lub coś przeskoczyć – niestety Blitz nie jest specjalnie skoczny... Cały czas trzeba się też użerać z pomniejszymi wrogami, a na końcu pokonać bossa czającego się w trzecim, finalnym etapie każdej z sekcji.

Robot z gunem

Do eksterminacji przeciwników służy arsenał – całkiem pokaźny jak na grę tego typu. Początkowo Blitz potrafi walczyć tylko wręcz, szybko dostaje pierwszą pukawkę, która chwilowo dezaktywuje wrogów, potem za znalezione na poziomach sztabki Upgradium (swoją drogą wyjątkowo zgrabna nazwa!) może kupić u Karla kolejne bronie – od zwykłego działka, przez wyrzutnię rakiet po zabójczy moździerz grawitacyjny (pocisk przyciąga wszystko do siebie, a później eksploduje). Gwiazdą tego arsenału jest coś na kształt działka grawitacyjnego z Half-Life'a 2, które najpierw działa w trybie P2P, łącząc falami grawitacji dwa trafione kolejno obiekty. Ten Point2Point Beam ułatwia rozwiązanie niektórych zagadek, najwięcej frajdy jednak sprawia w starciach z przeciwnikami – dzięki niemu można ich np. przyczepić do sufitu czy słupa niczym na smyczy. Naprawdę niezłe!

Blitz ma wymagania

Kilka zdań na koniec. **RoboBlitz bazuje na silniku Unreal Engine 3** i... niekoniecznie jest to powód do przechwałek. Konsekwencją korzystania z tego silniczka są duże wymagania sprzętowe, gra zaś zdaje się nie wykorzystywać możliwości, jakie daje tak potężny „napęd". To również produkcja, której twórcy podkreślają złożoność zastosowanego modelu fizyki (podczas instalacji trzeba nawet przenieść na komputer pakiet sterowników PhysX do akceleratora fizycznego Ageia, nawet gdy nie ma go w komputerze). Jak na taką jednak wyjątkowo często zdarzają się w niej zaklinowania bohatera czy przeciwników pomiędzy przewróconymi beczkami lub innymi podobnymi obiektami.

Gra zręcznościowo-logiczna na Unreal Engine 3!

15 $ < 45 ZŁ

No i kwestia ostatnia – cena. W Stanach 15 dolarów to grosze, w sam raz, by ściągnąć zabawną gierkę z Sieci i spędzić przy niej ok. 5-6 godzin (tyle zajmuje ukończenie RoboBlitz). W Polsce przyzwyczajeni jesteśmy do niższych cen gier i ok. 45 złotych to już wydatek spory jak na to, co ta produkcja oferuje – przydałby się polski dystrybutor, który kazałby sobie płacić za nią nie więcej niż 20, maksymalnie 30 złotych. Ale kto wie, jakie są kolejne plany Rewolucji Cenowej? |CDA|

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
HTTP://FACESOFWARGAME.UK.UBI.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,7 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 01/2007

ELD | LEPSZE SOLDIERS

FACES OF WAR

Na początek zadam banalne pytanie: jaka to gra, której olbrzymi potencjał został zmarnowany przez bezsensowne misje? Co to za gra, która miała fantastyczny engine, a w której musieliśmy ukończyć misję dwoma żołnierzami z jednym pistoletem?

chyba w historii gier tytułu z tak dużym potencjałem zmarnowanym przez wyśrubowany poziom trudności i niedopracowane misje.

Odpowiedź jest oczywiście jedna – Soldiers: Heroes of World War II. Gra, która po upływie dwóch i pół roku pozostaje dla mnie fenomenem – na próżno szukać podobnej bezmyślności twórców. Soldiers miało nieprawdopodobnie wydajny silnik, z bardzo dobrą fizyką, wykorzystano w niej kilka fajnych pomysłów (np. tankowanie, naprawianie pojazdów), ale brakowało tej grze najważniejszego – grywalności. Trudno zresztą o niej mówić, gdy każde zadanie wyglądało mniej więcej tak: paru żołnierzy kontra cała armia albo jeden czołg naprzeciw dywizji zmechanizowanej. Nie ma

Wejście smoka?

Faces of War to tytuł, który miał zatrzeć niemiłe wspomnienia związane z Soldiers (bo zdaje się, że nie tylko dla mnie był to tytuł ciężkostrawny). Słychać o nim od dawna, choć do sklepów wkracza bez fanfar, jakie towarzyszyły Soldiers. Czyżby asekuranckie zagranie? Czyżby autorzy bali się powtórki sytuacji? Chyba bezpodstawnie, chociaż gra rozpoczyna się tragicznie słabo.

Broniąc III Rzeszy

Do wyboru są **trzy kampanie**: niemiecka, aliantów i Rosjan. Ramy czasowe wszystkich spinają się pomiędzy latem 1944 a wiosną 1945, a walki toczą się na polach i w miastach Polski, Francji, Holandii, Belgii, Węgier i Niemiec. Kiedy walczymy w szeregach Wehrmachtu, bijemy się m.in. w Nijmegen, Brukseli i Ardenach. W mundurze sołdata Armii Czerwonej (wspomaganej przez... Armię Ludową. Ciekawe, jak to się spodoba naszym władzom?) walczymy o Warszawę, by na koniec zatknąć czerwoną flagę na Reichstagu. Aliancka kampania prowadzić nas będzie głównie szlakiem bojowym oddziałów zdobywających Francję.

Jak się wyszkolisz, tak...

Jak wspomniałem, **początek Faces of War jest fatalny**. To totalna trauma i uczucie deja vu. Każda kampania zaczyna się od szkolenia (na tym samym poligonie!). Identycznego jak... w Soldiers. Owszem, dzięki temu z grubsza wiemy, jak strzelać czy się poruszać. Jednak w czasie zaciekłych walk i tak te przygotowania biorą w łeb, a co gorsza – **każdego, kto grał w Soldiers, ten trening doprowadzi do szału**. Z mojego punktu widzenia, można go było dać osobno, a nie stresować graczy i podłączać do kampanii. Zupełnie chory pomysł już na „dzień dobry" zniechęcający do gry.

Na dwoje babka...

Na szczęście okazuje się, że są **to złe miłego początki**. Autorzy gry wyciągnęli wnioski z Soldiers. Po rozpoczęciu misji mamy do wyboru **dwa tryby: taktyczny i zręcznościowy**. Ten pierwszy przypomina trochę Soldiers. To zdecydowanie trudniejsze wyzwanie – trzeba nagimnastykować poważnie głowę, jeśli chcemy ukończyć misję. Natomiast wybranie opcji zręcznościowej powoduje, że Faces of War bardziej przypomina klasyczne erteesy, jak chociażby Codename Panzers czy Rush for Berlin.

Walczymy!

Wyraźną różnicę widać też w samych zadaniach oraz rozgrywce. Misje tym razem przypominają inne drugowojenne erteesy. Zdobyć, obronić, okopać się. Nie ma już bezsensownych zadań polegających na wybiciu batalionu piechoty przy użyciu kamieni lub otwieracza do konserw. **Chociaż i tak wróg ma sporą przewagę, jednak teraz da się walczyć** – nie patrzymy tępo w monitor, obserwując jak naszych miażdży liczebna przewaga wroga.

Wsparcie

Druga ważna sprawa. Okazało się, że pojedynczych potyczek czy bitew nie wygrywa się w dwie, trzy osoby, ale potrzeba do tego większego oddziału. Owszem, **dalej dowodzimy tylko sekcją czy raczej drużyną składającą się z maksymalnie sześciu osób, ale obok nas walczą inni**. Dzięki temu pole bitwy w końcu przypomina prawdziwą wojnę! Wprawdzie wróg dalej ma przewagę, ale więcej żołnierzy robi więcej ognia i nasze szanse na przeżycie wzrastają. I nie musimy wszystkiego robić w absolutnej ciszy! **Walki są głośne, zacięte, a po każdej stronie bierze w nich udział po kilkudziesięciu żołnierzy.**

Walka wręcz? Dziękuję

Takim oto sposobem dotarliśmy do punktu bardzo ważnego dla każdej gry strategiczno-taktycznej. Mianowicie **AI komputera. Trzeba przyznać, że jest bardzo dobre, choć pozytywne wrażenie psuje maleńka rysa**. Wszystko jest w porządku, dopóki nie dochodzi do walki wręcz. Wówczas dzieją się istne cuda. Żołnierze biegają w kółko, klinują się na ścianach, zdarza się, że stają plecami do przeciwnika i... nic! **Walka wręcz jest skaszaniona w sposób chwilami komiczny** (wyobraźcie sobie dwóch przeciwników stojących naprzeciw siebie w odległości pół metra i niewidzących się), ale jednocześnie tragiczny. Czasem także szwankuje wybieranie trasy przejścia jednostek. Głównie piechocińcom zdarza się, że gdzieś bez sensu pobiegną lub się zablokują, pokonując różnej maści ruiny miejskie.

...Strzelają? Strzelają!

Jednakowoż AI mimo wszystko jest naprawdę dobre. Gracze pamiętający Soldiers: Heroes of World War II zapewne dalej mają przed oczami grę, w której musieliśmy wykonywać właściwie wszystkie czynności osobiście. A w Faces of War? Tu wystarczy wyznaczyć naszym żołnierzykom punkt docelowy, a po drodze będą ślicznie walczyć sami. W ruch pójdą granaty niszczące co popadnie, panzerfausty przeciw gniazdom karabinów maszynowych i pojazdom opancerzonym, a snajperzy będą polować na strzelców wyborowych wroga ukrytych w oknach na piętrach kamienic. W razie zagrożenia podkomendni sami potrafią podjąć decyzję o wycofaniu się, co także dobrze o nich świadczy. Gdyby nie ta walka wręcz... ech...

Interfejs na wierzch

Kosmetycznym zmianom na lepsze uległ interfejs. Starzy gracze bez problemu się w nim zorientują i sami stwierdzą, że „wyciągniecie na wierzch" większości opcji jest z pożytkiem dla samej grywalności. Nie mówiąc już o dodaniu całkiem sporej liczby nowych. Jednak same założenia interfejsu są bez zmian. Identycznie wygląda chociażby inventory i to, jak przenosimy przedmioty z i do plecaka. Tak samo tankujemy pojazdy, naprawiamy je, podnosimy i upuszczamy przedmioty.

Sieciowa wojna

W Faces of War nie brakuje trybu multiplayer. Pozwala on na **grę sieciową w szesnaście osób, w tym na cooperative maksymalnie czterech osób**. Z trybów rozgrywki sieciowej warto wymienić free-for-all i właśnie grę w cooperative. Ale mimo wszystko **multi nie jest tak dobry jak w Company of Heroes**. Dużo mniej dynamiczny, bardziej taktyczny niż strategiczny.

Niekompendium

Faces of War zostało całkiem fajnie wydane, chociaż **mam spore zastrzeżenia do książeczki nazwanej kompendium**. W niej znajduje się instrukcja, solucja oraz szkice jednostek. Kłopot w tym, że każda z tych części została potraktowana po macoszemu. W instrukcji nie ma żadnych konkretów. Tak naprawdę, jeśli jesteś nowym graczem, wszystkiego musisz się nauczyć z treningu. Solucja? To w zasadzie tylko spisane zadania czekające na nas w kolejnych misjach. Wreszcie szkice jednostek. Nie wiem, kto wpadł na pomysł, aby zamieszczać je w takiej formie, ale wydaje mi się, że podzielone w połowie malowniczym klejeniem stron nie są zbyt dobre.

Rozpadające się budynki

Pamiętam, że jedną z rzeczy, jaka nas urzekła w Soldiers: Heroes of World War II, była znakomita fizyka. Faces of War kontynuuje chlubną tradycję. **W grze właściwie wszystko można zniszczyć**. Począwszy od płotków czy innych drzewek, a skończywszy na całkiem sporych, kilkupiętrowych budynkach, które możemy rozwalić metodycznie je bombardując pociskami. Każdy z nich zachowuje się zgodnie z prawami fizyki. Lecą do celu jak powinny i przebijają pancerze w odpowiedni sposób. Dlatego próbując zniszczyć Tygrysa, powinniście najpierw pomyśleć o tym, gdzie go trafić i z czego.

Prawie jak FPS

Faces of War wygląda niemal tak samo dobrze jak Company of Heroes. A na pewno lepiej niż wszystkie inne drugowojenne erteesy, włączając w to chociażby Blitzkriega 2. Chwilami nawet trudno uwierzyć, że to RTS. W czasie zaciekłych walk ulicznych przypomina to bardziej scenki z jakiegoś FPS-a niż strategii. Tym bardziej że kamerę możemy znacznie przybliżyć i nawet wtedy postacie prezentują się bardzo dobrze.

Podobnie jak wybuchy, wieżyczki czołgowe wylatujące w powietrze czy rozpadające się ściany budynków.

Z marszu?

Najsłabszym elementem Faces of War jest muzyka. Gry tego typu raczej kojarzą mi się z orkiestrowymi marszami, a tymczasem dźwięk w Faces nie ma z nimi wiele wspólnego. Taką muzykę to się tworzyło wieki temu na Atari ST. Na litość, czy ktoś w Ubisofcie próbował grać w tę grę z dźwiękiem? Speeche z kolei są jak najbardziej na miejscu. Żadnych zastrzeżeń, podobnie jak do odgłosów typowo bitewnych.

Z buta do przodu

Cóż, gdyby nie było Company of Heroes, Faces of War byłby dość mocnym kandydatem do miana najlepszej drugowojennej strategii roku. Postęp w stosunku do Soldiers: Heroes of World War II jest naprawdę duży – widać, lekcja nie poszła na marne. I chociaż do idealu jeszcze jej daleko, rokuje to spore nadzieje na to, że w końcu programistom uda się znaleźć złoty środek pomiędzy doskonałym silnikiem, pomysłami a grywalnością. |CDA|

Następca Soldiers pod każdym względem idzie w dobrym kierunku.

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ dużo bardziej widowiskowe i lepsze od Soldiers
- ⊕ świetna grafa
- ⊕ cena!
- ⊖ tragiczna muzyka
- ⊖ trening
- ⊖ słabe AI w walkach wręcz

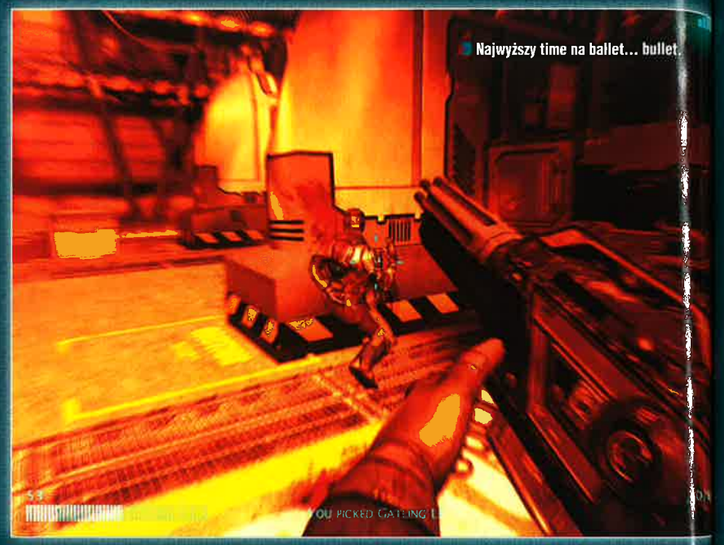
- PRODUCENT: BLACK ELEMENT SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 29,90 ZŁ
- WWW.ALPHA-PRIME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

QN`IK | DOOM 3 + HALO ZE SZCZYPTĄ SYSTEM SHOCKA 2

ALPHA PRIME

Pod względem zdobyczy kulturalnych odstajemy od Czechów na wielu frontach – od filmów po gry. Pozostaje się pocieszać, że przynajmniej pisarzy science fiction mamy (mieliśmy?) lepszych...

Alpha Prime bazuje ponoć na fabule stworzonej przez Ondreja Neffa, który w krainie knedlikami i dobrym piwem płynącej cieszy się światową sławą. W Polsce jego dzieła nie są szczególnie popularne, a prawdopodobnie pierwszym kontaktem z jego tworem dla większości graczy będzie właśnie gra czeskiego studia Black Element Software. **Produkcja pod wieloma względami dość udana**, jednak jeśli chodzi o fabułę...


Najwyższy time na ballet... bullet.

Czas na sen

Po wciśnięciu przycisku odpowiadającego za nową grę zaatakuje cię intro, trwające przynajmniej cztery godziny. No dobrze, może nie aż tyle, ale jest tak nudne, przegadane i zrealizowane bez pomysłu, że najlepszą metodą będzie naciśnięcie od razu klawisza Escape. Dość powiedzieć, że masz polecieć na asteroidę, gdzie znajduje się ktoś istotny dla kobiety, która była znów kiedyś istotna dla ciebie. Swoją drogą – wbrew panującym na rynku tendencjom **wcielasz się w rolę faceta trzeciej młodości** (na oko ma już ponad pięć krzyżyków na karku). Dalsze śledzenie fabuły jest jednak również nieco utrudnione przez brak zwięzłości i niepotrzebne wydłużanie scenek przerywnikowych. Albo ktoś zrobił Neffowi niemiły dowcip, albo pisarz nie potrafi stworzyć dialogu...

Shockująca pobudka

Na szczęście nie na partiach retorycznych oparta jest ta gra. **Alpha Prime to przede wszystkim sieczka** najbardziej przypominająca Dooma 3 (grafika) z domieszką Halo (strzelaniny) oraz lekkim ukłonem w stronę System Shocka 2 (ten ostatni docenią gracze wyszukujący drobne smaczki – ot, choćby boisko do koszykówki na początku gry). Przez całą grę przemieszczasz się po dość podobnych do siebie lokacjach, trzymając się głównie klaustrofobicznych pomieszczeń wewnątrz stacji kosmicznej.

Tylko atmosfery brak

Nie ma tu niestety otwartych przestrzeni. Te, na które trafimy, zostały opracowane w ciekawy i pomysłowy sposób – autorzy uciekli się do ciekawego triku. Jeśli wyjdziesz poza obszar zamknięty, pojawia się pasek z tlenem. Gdy ci go zabraknie, umierasz. Musisz się więc przemieszczać tak szybko, by czym prędzej znaleźć się w miejscu, w którym możesz uzupełnić zapasy O2. Jest to zawsze dodatkowy element wpływający na akcję, a dodatkowo zapewnia, że ciekawscy gracze nie będą zapuszczali się daleko, by odkryć, że powierzchnia asteroidy jest zapewne mocno ograniczona.

Przez zdecydowaną większość gry skazany jesteś przede wszystkim na siebie. Czasem jednak możesz też liczyć na drobną pomoc NPC-ów (którzy – według informacji na pudełku – „albo ci pomogą, albo cię zdradzą"). Z nich najbardziej użyteczny będzie Włoch, którego poznasz na początku gry. Da ci on pewien sprzęt, który sprawi, że życie w niegościnnym otoczeniu stanie się znacznie łatwiejsze i bardziej przyjemne.

Marzenie hakera

Chodzi mi o urządzenie hakerskie, które pozwala włamywać się do różnych systemów na stacji i w kopalni. Jest to zresztą tak naprawdę jedyny element, który odróżnia Alpha Prime od dziesiątek innych FPS-ów. Po wejściu do każdego nowego pomieszczenia następuje skanowanie. Obserwuj więc bacznie komunikaty, gdyż jeśli gdzieś znajduje się urządzenie, nad którym można przejąć kontrolę, zdecydowanie powinieneś to zrobić. Najczęściej będą to kamery pozwalające na obserwowanie lokacji (oraz miejsc, w których czają się wrogowie), czasem jednak za pomocą hakerskiego ustrojstwa będziesz mógł spowodować wybuch, przejąć jakieś działko lub **któryś z pojazdów**.

Czesi włożyli sporo pracy w dopracowanie niektórych szczegółów, ale zapomnieli o najważniejszym – grywalności.

Dobra rewolucja

Niewiele zna historia rewolucji, które przebiegły bezkrwawo, w dodatku nie skończyły się akcentem kanibalistycznym. Tymczasem taka właśnie jest (brawa!) Rewolucja Cenowa Cenegi. Profesjonalnie wydane, dobrze zlokalizowane gry, w normalnych pudełkach, ze wszystkimi niezbędnymi elementami (nie widać, by cokolwiek było przygotowane w „budżetowy" sposób) kosztują w Polsce niecałe 30 złotych. Tymczasem w Czechach, czyli rodzimym kraju programistów odpowiedzialnych za Alpha Prime, za grę trzeba zapłacić w przeliczeniu... dwa razy więcej!

I jeszcze jedna ciekawostka – demo gry ukazało się po czesku, rosyjsku i niemiecku. O angielskiej wersji nic nie wiadomo. Czytelna sugestia, na które rynki Alpha Prime był w zamyśle tworzony?

Operator wózka widłowego superstar!

Fajnie – gracze jednak potrzebują już czegoś więcej, samo podziwianie nie wystarczy. Tym bardziej że **nie wszystko działa tak, jak by można oczekiwać**. Nagminne jest blokowanie się przedmiotów, dziwne zachowania związane z rag-dollem, czasem też problemy sprawia wskoczenie na zwykłą skrzynkę. Na szczęście nie trafiłem na sytuację, by jakieś niefortunne ułożenie przedmiotu nie pozwalało ukończyć gry (choć byłem blisko – raz zatkałem kanał wentylacyjny tak, że dopiero po dwóch minutach udało mi się usunąć zawadzającą blachę).

Byle przed siebie

Inną sprawą źle wpływającą na grywalność jest AI i związany z nim poziom trudności. Choć autorzy oczywiście zachwalali zachowanie wrogów, były to jednak czcze przechwałki. Gołym okiem widać, po jakich trasach mogą poruszać się przeciwnicy – i o ile w przypadku robotów można by to wytłumaczyć ich oprogramowaniem, to taka teoria nie sprawdza się w przypadku ludzi. **Brak finezji zastępowany jest tutaj bardzo dobrą celnością**, co jest jednym z najgorszych możliwych rozwiązań. Ginie się więc często, a niektóre lokacje są diabelnie trudne do „wyczyszczenia". Do pokonania wrogów w jednym z pomieszczeń podchodziłem jakieś pięć razy – aż w końcu przestraszyłem się, że uszkodzę od ciągłego wciskania klawisz odpowiedzialny za quickload i zdecydowałem się na przejście lokacji „na pałę". Nie zważając więc na pociski i wrogów, czym prędzej przebiegłem do drzwi, przeszedłem przez nie i... cisza, spokój. Nikt za mną nie poszedł!

Czy ja palę? Ja palę cały czas!

Dwa „ale"

Początkowo miałem dać Alpha Prime siódemkę, jednak po tygodniowej przerwie w grze stwierdziłem, że wcale nie mam ochoty do niej wracać. W ogóle włączałem ją raczej z poczucia obowiązku niż z czystej przyjemności i chęci przekonania się, co będzie dalej. Nie jestem tu zresztą odosobniony – „przetestowałem" ten tytuł na dwóch znajomych i obaj odbili się od Alpha Prime bardzo szybko, zwracając mi pudełko bez poczucia żalu po godzinie gry. Trochę szkoda – **Czesi zrobili całkiem niezły silnik, włożyli sporo pracy w dopracowanie niektórych szczegółów, ale zdaje się, trochę zapomnieli o najważniejszym – grywalności**.

To zresztą nie jedyne przeoczenie Black Element. Drugim i być może największym (a na pewno dla dużej części graczy najważniejszym) jest **całkowite olanie trybu multi**. Nie ma. Nic to, że dziś single player w FPS-ach traktowany jest głównie jako trening przed prawdziwą zabawą – w Alpha Prime multi nie ma i nie będzie. Gdyby więc gra kosztowała tyle, co każda większa nowość, szczerze odradzałbym jej zakup. Jednak za 30 złotych... To w sumie w miarę rzetelnie zrobiony FPS, z kilkoma dobrymi pomysłami i możliwością wyłączania scenek przerywnikowych... |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	6

PODSUMOWANIE

- ⊕ hakowanie urządzeń
- ⊕ pojazdy
- ⊕ wartka akcja
- ⊖ FABUŁA!
- ⊖ brak multi
- ⊖ słabe AI
- ⊖ dość wysoki poziom trudności

- PRODUCENT: BOHEMIA INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.ARMEDASSAULT.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | TRADYCJI STAŁO SIĘ ZADOŚĆ

ARMA ARMED ASSAULT

Dawno, dawno temu była sobie realistyczna symulacja pola walki o nazwie Operation Flashpoint. Że była – mimo błędów – świetna, niemal od początku myślano o sequelu. Niestety twórcy pokłócili się z wydawcą i zamiast pracować nad sequelem, zaczęli robić ArmA, który... też jest sequelem, tyle że pod zmienioną nazwą. Panie, panowie – oto przed wami Flashpoint 1.5!

Zanim jednak przyjrzymy się mu bliżej, uprzejmie proszę, by szanowni czytacze podzielili się na dwie grupy. Na prawo niech przejdą fani poprzedniej części, na lewo reszta graczy. Tak będzie mi łatwiej, bo przecież jest to z założenia symulator i nie każdemu musi się spodobać. Gotowe? No to zaczynamy.

Z punktu widzenia fana

Jeśli nadal gracie we Flashpointa, mimo że od premiery minęło już pięć lat, ArmA będzie dla was prawdziwym objawieniem. Bo lepsze jest tu w zasadzie wszystko. Teren walki to podzielona na dwie części (komunistyczną północ i cieszące się poparciem USA południe) wyspa Sahrani o powierzchni **400 km kwadratowych**, czyli cztery razy większej niż teren akcji znany z dodatku Resistance. Jest oczywiście mocno zróżnicowana, mamy tu zarówno pustynne pustkowia na południu, jak i zielone lasy czy tereny górskie (najwyższy szczyt ma około 700 metrów wysokości) w części północnej.

Całość wygląda super, ale w końcu pięć lat różnicy to nie przelewki. Gra wymaga już niestety **karty graficznej z shaderami, ma poza tym dość duże wymagania sprzętowe**, ale przecież będzie to wszystko musiało wystarczyć na następne pięć lat (choć mam oczywiście nadzieję, że aż tak długo nas tym razem BI nie przetrzyma). Z tymi wymaganiami nie jest zresztą aż tak źle, bo dzięki sporym możliwościom konfiguracyjnym gra się w ArmA całkiem przyjemnie nawet na sprzęcie mocno średnim, choć wymagania minimalne traktowałbym bardzo poważnie.

Ale grafika to tylko dodatek do dania głównego, a tutaj jest jeszcze lepiej. Najważniejsza informacja jest taka, że **wraz z grą otrzymujemy edytor** – i to edytor łudząco podobny do tego znanego z Flashpointa. Na podobieństwie fizycznym się zresztą nie kończy, bo w bardzo prosty sposób można za jego pomocą dostosować moduły znane z poprzedniej części do nowych realiów ArmA! A to oznacza jedno – mimo że główna kampania długością nie grzeszy, a i misji przygotowanych przez Czechów ze wiele nie ma, na brak zajęcia nikt narzekać nie będzie.

Żołnierz na wojnie może być przyduszony ogniem wroga lub niesionym ekwipunkiem.

Fan a robaki

Przy tak dobrych wiadomościach reszta nie ma w zasadzie większego znaczenia. No, może poza brakiem dedykowanego serwera multi (ale jest już jego beta) oraz **zmienionym modelem lotu i sterowaniem helikopterami**. Nawet jeśli byłeś we Flashpoincie prawdziwym ekspertem, będziesz się musiał uczyć fachu pilota od nowa. Zwłaszcza korzystania z automatu, który ustawia maszynę w zawisie, bo... cóż, zbyt bezpieczny to on nie jest. Ani jakoś szczególnie przewidywalny. Ale w końcu od czego są patche, choć z nimi w wersji PL też już cyrki były – ale po szczegóły odsyłam do ramki po lewej.

A skoro już przy łatkach jesteśmy... O reszcie błędów mniejszych lub większych pisać nie będę, bo przecież Flashpoint też na początku miał ich całe mnóstwo, ale po tej masie poprawek da się już w niego grać, prawda? ArmA czerpie więc ze starych wzorców, może niezbyt dobrych, ale skoro przeżyliście to już raz, nie będziemy robić z tego afery. Co innego, gdybym pisał do zwykłych graczy...

Z punktu widzenia Kowalskiego

Zwykły gracz jednak podejdzie do Armed Assault w nieco inny sposób. Bo skoro poszedłem do sklepu i wydałem 100 złotych na nowy tytuł, mam chyba prawo oczekiwać, że dostaję produkt kompletny. A niestety w tym przypadku nie jest to wcale takie oczywiste... OK, nie ma problemu z instalacją, gra się uruchamia i można pograć zarówno w kampanię, jak i misje pojedyncze, ale... **gdyby to była beta, nie miałbym zastrzeżeń**, jednak jak na wersję skończoną błędów jest tu stanowczo za dużo. Bo co z tego, że hasło „40 rodzajów broni, pojazdy jeżdżące i latające" brzmi super, skoro całość jakoś taka kwiatkami upstrzona jest...

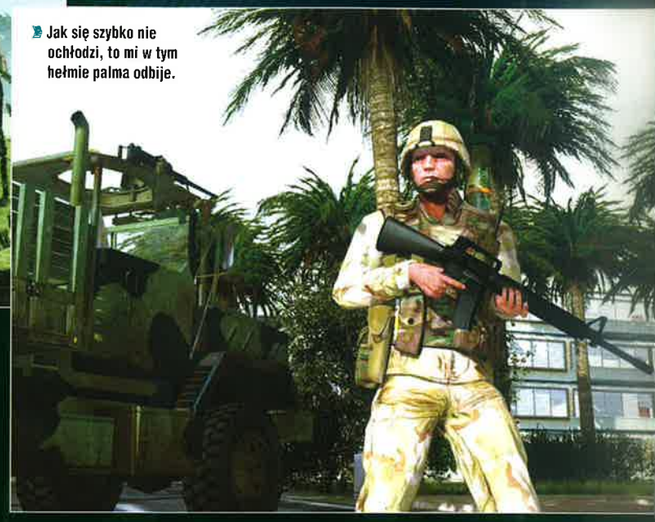
Ot, choćby w trakcie szkolenia (pomijam już nawet fakt, że trafiło ono do jednego wora z misjami dodatkowymi, więc można je przeoczyć). Już w pierwszym zadaniu natykamy się na oficera, który chodzi za nami, mimo że cały czas stoi w miejscu. Tzn. chodzi za nami jego głos, bo cały czas słyszymy go, jakby stał tuż

...O, choinka!

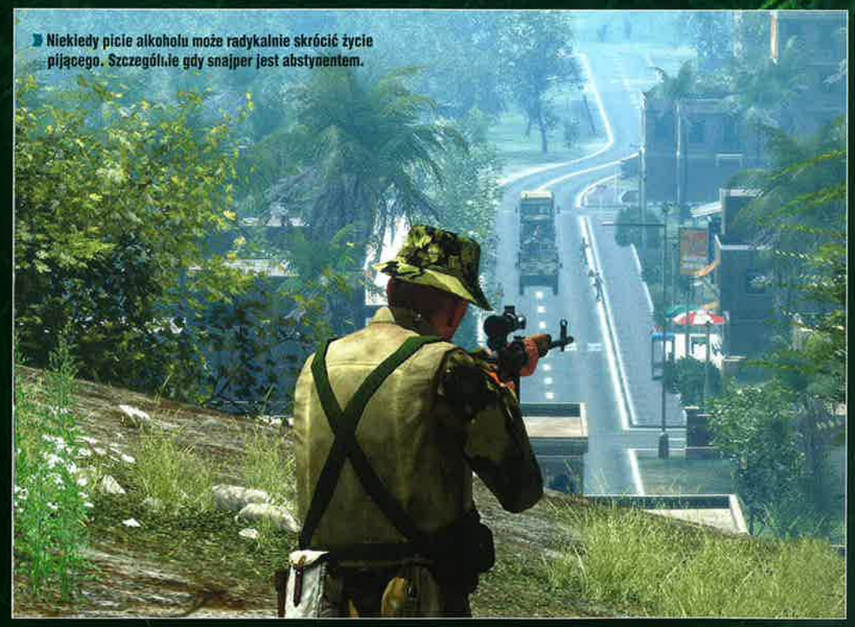
Wersja PL

Przygotowana została przez LEM i... uczucia mam mieszane. Widać, że przynajmniej część roboty zlecono osobom, które z wojskiem i używaną tam terminologią za wiele wspólnego nie mają. To można przeboleć. Problem raczej w tym, że większość pojawiających się na ekranie tekstów (bo lokalizacja jest filmowa) wcale nie była tłumaczona w całości. Gros wiadomości, jakie docierają do nas od towarzyszy, ma postać zdań składanych przez komputer nie-do-końca zgodnie z zasadami naszej rodzimej gramatyki. Ten sam problem występował we Flashpoincie, a tutaj system pozostał w zasadzie niezmieniony. Mamy więc pełno koszmarków, które głębszy sens zyskują dopiero, gdy wsłuchamy się w mówiony angielski. OK, trochę przesadzam, ale system ten sprawdza się niestety bardzo średnio.

Jest jeszcze jedna rzecz. Otóż po polskiej premierze fani oburzyli się, że nasza rodzima edycja dostępna jest w jakiejś starej wersji, podczas gdy Czesi i Niemcy mogą sobie już ściągnąć pierwszego patcha. LEM tłumaczy się, że to tylko błąd w numeracji, a wszystkie poprawki zostały w polskiej wersji zainstalowane. Przemawia za tym fakt, że można na PL-ce z Niemcami i Czechami bez problemów grać, ale z drugiej strony – skoro jest to już wersja z poprawionymi największymi babolami, to co musiało się dziać wcześniej... Tego wolę już nie wiedzieć.


Jak się szybko nie ochłodzi, to mi w tym hełmie palma odbije.

Gra potencjał ma ogromny i gdyby nie te wszystkie problemy, byłaby bardzo dobrą propozycją.


Niekiedy picie alkoholu może radykalnie skrócić życie pijącego. Szczególnie gdy snajper jest abstynentem.

Można wpaść w kompleksy... :)

Mały krok dla graczy, wielki dla fanów.

Misja pokojowa.

Bam, jesteś martwy

Następny problem, na który natkną się gracze niemający doświadczenia z Flashpointa, to **poziom trudności**. Bo wojna to przede wszystkim śmierć, a gracz nie jest tu żadnym Gubernatorem czy innym Rambo i ginie jak wszyscy inni. Czyli bardzo często. To zdecydowanie nie jest tytuł dla kawalerzystów i fanów Call of Duty, radosną **szarżę kończy po paru krokach jeden strzał**. Czasami zostaniemy wprawdzie tylko ranni, na co teoretycznie wystarczy wezwać medyka (ale ten, nie wiedzieć czemu, zbyt chętny do niesienia pomocy nie jest i na zwykłe „Medic!" reagować nie chce – cóż, kolejny błąd...), jednak lepiej się na to nie nastawiać. Zresztą w części misji działamy i tak solo. Dobrze chociaż, że **na podstawowym poziomie trudności mamy możliwość zrobienia quick-save'a dowolną liczbę razy**, a misje można do woli powtarzać... Mimo to niekiedy celność wroga jest cholernie irytująca, bo choć walczymy niby z normalnymi żołdakami, zachowują się jak snajperzy (nawet jeśli obsługują CKM w BMP), ale cóż, dawno już we Flashpointa nie graliśmy, więc pewnie tak po prostu ma być – w końcu to tytuł dla maniaków...

Duchy i inne straszydła

Trudno jednak wytłumaczyć tym takie „kwiatki" jak na przykład kierowcy, którzy potrafią kręcić kierownicą bez ruszania rękoma. Jak na symulator (czegokolwiek) wygląda to niepoważnie. Równie niepoważne są zresztą ich problemy z dojechaniem na miejsce – w paru misjach potrafili się na dłuższy czas „zawiesić", bo zjechali z drogi i „nagle" mieli przed sobą mur... Takie problemy spotykają zresztą nie tylko sojuszników, bo to, co robi w jednej z misji konwój po zniszczeniu paru wchodzących w jego skład pojazdów, to już szczyt debilizmu. (Hint: reszta bawi się w „pokręćmy się bez sensu w kółko, a jak nas zniszczą, to przynajmniej będziemy już sobie mogli odejść do lepszego świata"...). Na AI problemy się zresztą nie kończą, bo w innej misji kampanii można spotkać czołg, który nie zauważa mostu i po prostu przenika przez niego do rzeki... Co wymaga zaczynania misji od początku, bo skrypt mający pchnąć ją do przodu w takim przypadku nie zaskoczy...

Kwiatków mniejszego i większego kalibru jest tu zresztą więcej, ale by zupełnie gry nie przekreślać, proponuję dla dobra wszystkich zainteresowanych przyjąć, że **ktoś postanowił po prostu zrobić publiczny betatest**... Szkoda tylko, że nigdzie tego oficjalnie nie napisał, a ludzie wydają na nią wcale nie takie małe pieniądze...

Poczekajcie na demo!

To najlepsza rada, jaką można w chwili obecnej dać wszystkim, którzy chcą się z ArmA zapoznać. OK, nie dotyczy to fanów, u których zresztą i tak mam pewnie za spojrzenie „z drugiej strony" przerąbane, jednak jeśli nie bardzo wiesz, czego się po tej grze spodziewać, dla własnego dobra powinieneś się z nią w taki sposób zapoznać. Jedyny problem to fakt, że dema jeszcze nie ma...

Leci ptaszek, leci, aż na miejsce doleci. (Do Cobry taki podpis dobry!)

Można także po prostu poczekać z jakieś pół roku i kupić ją dopiero wtedy, gdy patche zwalczą przynajmniej te najbardziej dokuczliwe błędy. Bo bez bicia przyznać trzeba, że **Armed Assault potencjał ma ogromny i gdyby nie te wszystkie problemy, byłaby bardzo dobrą propozycją** nawet dla osób, które we Flashpointa nie grały. A tak... cóż, walka z przeciwnikiem jest wystarczająco trudna nawet bez tych wszystkich bugów, po co więc dodatkowo się stresować?

PS Końcowa ocena uwzględnia także wspaniały edytor, multi i potencjał – minus bugi, więc więcej niż 7 być na tę chwilę nie może. A – jeśli wolisz strzelanki, a nie realizm, odejmij od oceny końcowej i grywalności jeszcze ze 2 punkty. |CDA|

ARMED ASSAULT

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 6

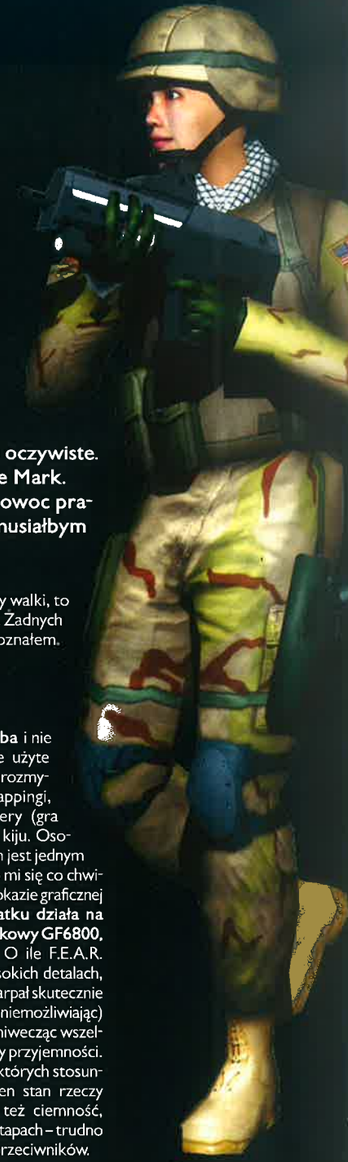
PODSUMOWANIE

- realizm
- modowalność
- wielkość świata
- błędy
- krótka kampania
- powolne tempo
- średnia wersja PL

- PRODUCENT: T7 GAMES
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 49,90 ZŁ
- WWW.THEMARK-GAME.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

CORMAC | RACZEJ THE SMARK

THE MARK



Blaski pracy w piśmie o grach są dla większości z was oczywiste. Cienie to m.in. konieczność grania w gry takie jak The Mark. Jest mi autentycznie przykro, że muszę skrytykować owoc pracy polskich programistów, ale żeby nie krytykować, musiałbym nie pisać o nim wcale.

Budżetowość gry jest ewidentna. Niestety nie dla wydawcy, który z zupełnie niezrozumiałych powodów żąda za nią... 50 złotych. Gracza wita w świecie The Mark raczej niefajne intro składające się w znacznej mierze ze statycznych plansz o wątpliwych walorach estetycznych. Słuchając dialogów, w których udział biorą głównie osobnicy o akcencie bardziej lub mniej wschodnim, dowiadujemy się o terrorystycznych planach wysadzenia Londynu głowicą o nieprzyjemnie dużej sile rażenia. Do diabelskiego spisku rękę zamierza przyłożyć Al Kaida, więc przeciwnikami bohaterów gry – jankeskiego marine Fletchera i brytyjskiego (wnoszę z akcentu) najemnika Hawke'a – są m.in. popularni panowie w turbanach.

Ich dwoje

Jak już wspomniałem, **bohaterów jest dwóch**. Przed każdym epizodem wybieramy, którym będziemy sterować. Część misji zaprojektowana jest tylko dla konkretnej postaci (więc wybór ma wpływ na przebieg rozgrywki), w części zaś walczą ramię w ramię i wtedy poczynaniami drugiego gieroja kieruje AI. Fletcher i Hawke różnią się także w prowadzeniu – pierwszy ma do dyspozycji bullet time, drugi zaś dostał gadżet pozwalający wykryć przeciwników nawet zza ściany. Różnice dotyczą też w pewnym stopniu uzbrojenia, jednak obaj mogą korzystać z broni zdobytej w akcji, więc nie mają one wielkiego wpływu na rozgrywkę.

Powiew stęchlizny

Podczas misji dwuosobowych partner wybranej postaci jest **właściwie nieśmiertelny**. Nie trzeba się przejmować, że wlezie ci pod lufę (kule gracza nie robią na nim żadnego wrażenia) ani stresować się, że załatwią go przeciwnicy, bo podczas kilku godzin gry nie stwierdziłem ani jednego takiego przypadku, sam zaś padałem dość często, co wynikało nie tylko z poziomu trudności (grałem na średnim), lecz także z innych spraw, o których wspomnę później.

AI zarówno partnera, jak i przeciwników jest słabe. Towarzysz potrafi zrobić graczowi brzydkie kuku przebiegając przez wiązkę laserowego czujnika miny. Raz zdarzyło się też tak, że Hawke stanął naprzeciw ściany i z uporem maniaka do niej strzelał. Przestał dopiero wtedy, gdy zlikwidowałem stojącego za nią przeciwnika. Napastnicy grają role mięsa armatniego, zagrożenie stanowią tylko ze względu na celność i refleks, a ich zachowanie przypomina gry sprzed wielu lat. Obrazki z przeszłości przywołuje też fakt, że można zabić wroga strzelając mu w rękę wystającą zza zasłony albo po nogach – oldskul w negatywnym znaczeniu. Jeśli uznać potyczki z F.E.A.R.

Snajperka z reflektorem w celowniku? Nawet Sam Fisher takiej nie miał!

za idealnie zrealizowane sceny walki, to The Mark jest, o, taki malutki. Żadnych emocji podczas gry nie doznałem. Frustracji nie liczę.

Polskość już nie usprawiedliwia

Grafika The Mark jest słaba i nie zatuszują tego ekstensywnie użyte przez koderów efekty DX9: rozmycia, rozjaśnienia, bump mappingi, depth-of-fieldy, szejdery-bajery (gra obsługuje PS 2.0) i wianki na kiju. Osobiście nie lubię, gdy cały ekran jest jednym wielkim shaderem i wszystko mi się co chwilę rozmywa w plastikowym pokazie graficznej ekstrawagancji. **Gra w dodatku działa na mocnym sprzęcie (16-potokowy GF6800, Barton 3200+) mizernie**. O ile F.E.A.R. chodził na nim płynnie w wysokich detalach, o tyle The Mark fatalnie się szarpał skutecznie utrudniając (a czasem wręcz uniemożliwiając) celowanie i w związku z tym niwecząc wszelkie moje próby czerpania z gry przyjemności. Był to jeden z powodów, dla których stosunkowo często ginąłem. Za ten stan rzeczy odpowiedzialność ponosiła też ciemność, jaka panowała na niektórych etapach – trudno było namierzyć oddalonych przeciwników.

Modele postaci są mocno średnie, a animacje w wielu przypadkach zwyczajnie słabe. Szczególnie groteskowo wyglądają bohaterowie poruszający się w – za przeproszeniem – przykucu. Efekt jest szczególnie nieprzyjemny, gdy podczas przerywników dla podniesienia dramatyzmu spowolniony zostaje czas i można się dokładnie przyjrzeć tym pokracznym ruchom.

Do tego **grę trapią różne bugi**, np. przenikanie postaci przez obiekty. Po rozpoczęciu każdego nowego etapu raczeni jesteśmy informacją, że gra została zapisana. Szkoda tylko, że za słowami nie idą czyny, bo mocno się zdziwiłem, gdy się okazało, że... sejwa jednak nie ma. **Jeżeli miałbym wskazać jakiś jaśniejszy punkt oprawy gry, byłaby to muzyka**, która momentami jest niezła.

Parę lat temu można byłoby skwitować The Mark ciężkim westchnieniem: *„ech, w końcu to polska gra jest"*. Po Painkillerze czy Call of Juarez taka linia obrony nie ma już racji bytu – i bardzo dobrze. Z przykrością odradzam The Mark. |CDA|

OCENA 3+

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 4
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- dwie postacie do wyboru
- miejscami muzyka
- grafika
- bugi
- mizerne AI
- żadnych emocji
- szarpie się na mocnym sprzęcie
- cena o 40 zł za wysoka

- PRODUCENT: LIQUID ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.LIQUID-ENTERTAINMENT.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1.4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CZARNY IWAN | FILM JEDNAK LEPSZY...

GOTOWE NA WSZYSTKO

20 mln tygodniowo. Tyle osób oglądało serial „Desperate Housewives" (patrz ramka) w USA, co okazało się rekordem stacji telewizyjnej ABC i zostało nawet uhonorowane Złotym Globem.

Serial „Desperate Housewives" (właśnie wchodzi na ekrany III seria), jak widać, cieszy się sporą popularnością na całym świecie, także w Polsce (znamy go pod tytułem „Gotowe na wszystko"). Ciekawe, czy bazująca na jego motywach gra zyska sobie równie wielu zagorzałych fanów...

Rzecz rozgrywa się na sennym (z pozoru) amerykańskim przedmieściu, zwanym Wisteria Lane, gdzie cztery sexy „kury domowe": Bree Van De Kamp, Lynette Scavo, Gabrielle Solis i Susan Mayer, prowadzą niezupełnie domowe życie. Tak to wygląda w filmie, natomiast w grze komputerowej pojawia się jeszcze jedna osoba, w którą wcieli się gracz. Właściwie będą to aż trzy osoby, bo oprócz kolejnej gospodyni dostaliśmy bonus w postaci jej rodziny. O czym jeszcze za chwilę.

W stronę przygody

Właściwie po odpaleniu Gotowych na wszystko spodziewałem się, że gra będzie zbliżona do The Sims albo Singles. I rzeczywiście, jakaś analogia między tymi tytułami występuje, tyle że bardzo odległa. Panowie z Liquid Entertainment **poszli raczej w stronę przygodówki**, natomiast typowe rozwiązania dla symulacji życia ograniczyli do minimum lub w ogóle wyeliminowali. Widać to już na samym początku gry, podczas tworzenia postaci naszej bohaterki.

Do wyboru mamy kolor włosów, fryzurę, kolor oczu, wygląd twarzy. W przypadku głównej bohaterki i tak możemy jeszcze dużo zdziałać. Rodzina Anieli Dulskiej (tak nazwałem swoją bohaterkę) to mąż i syn. W ich przypadku możemy tylko wpłynąć na wygląd twarzy. Swoją drogą, tych masek też nie ma zbyt wiele, a na dodatek są chyba wykradzione z kronik policyjnych. Za każdą buźkę z miejsca dałbym 10 lat więzienia.

Amnezja i przedmieścia

W oryginalnej wersji filmu spokojne i nudnawe życie na przedmieściach zmienia się z chwilą śmierci jednej z mieszkanek Wisteria Lane. Specyfiką filmu jest też głos narratorki (jest nią ta kobieta, która popełniła samobójstwo na początku filmu), jaki towarzyszy widzom w każdym odcinku. W grze komputerowej zagadka kryje się w przeszłości naszej bohaterki. Okazuje się bowiem, że dwadzieścia lat wcześniej uległa ona wypadkowi, co spowodowało u niej trwałą amnezję. Pytanie, jak trwałą, pozostaje wciąż aktualne. **Nie będę zdradzał szczegółów scenariusza, powiem tylko, że momentami jest bardzo mocno powiązany z wydarzeniami serialu TV.**

Zdesperowane są gotowe na wszystko!

Nacisk na story nie jest przypadkowy, to właśnie **interakcja między postaciami w grze i dialogi są najważniejszą jej częścią.** Podczas rozmowy z bohaterami gry zdobywamy cenne informacje, zawieramy sojusze lub staramy się wykraść rozmówcy jakiś sekret. Te z kolei można wykorzystać na wiele sposobów, np. by zaszkodzić tej osobie. Rozmowa może też mieć zgoła nieoczekiwany efekt (chociaż jeśli ktoś oglądał serial, nie będzie taki zaskoczony). Niektóre postacie w grze, ot, na przykład ogrodnik z gołą klatą lub listonosz, można namówić na coś więcej niż pielenie ogródka lub wrzucanie listów do skrzynki. Aniela potrafi tak poprowadzić konwersację, że dalsza jej część przeniesie się do... sypialni. Przypomina mi się teraz podobny nieco motyw z gry Fable, w którym mogliśmy uwieść np. karczmarkę. Wymagało to jednak dużej ilości wolnych funduszy na prezenty i umiejętnego flirtowania. W Gotowych na wszystko bohaterka sprzedaje rozmówcom kilka banalnych komplementów i już jest po sprawie...

Chrysler to jedyna marka samochodów, jaka jest do dyspozycji mieszkańców. Phi, my nawet za komuny mieliśmy większy wybór.

Ogrodnicy w serialu chętnie romansowali ze zdesperowanymi paniami. Tu są przez nie uwodzeni.

Nie pytajcie, po ile metr kwadratowy...

Przygodówka skrzyżowana z Simsami na motywach znanego serialu.

Postacie z serialu

Wspomniana narratorka to ta sama postać, co w serialu TV (Brenda Strong jako Mary Alice). Jej charakterystyczny tembr głosu znają wszyscy fani serialu, szkoda jednak, że pozostałe postacie z filmu są odgrywane przez innych aktorów niż w telewizyjnym oryginale. Oprócz głównych misji, które popychają scenariusz do przodu, mamy jeszcze masę questów pobocznych. Nawet jednak razem z nimi grę można skończyć w mniej niż **12-13 godzin gry**.

Konstrukcja dialogów jest taka, że mamy do wyboru kilka odpowiedzi (zazwyczaj trzy). Nawet bez ich czytania wiadomo, jaki będzie wydźwięk, ton danego tekstu, bo symbolizuje to grymas ikonki (w formie twarzyczki). Takie intuicyjne rozwiązanie sprawdza się całkiem nieźle. Ciekawe, że nawet jeśli nasza Pani Dulska postępuje z gruntu źle (np. gdy z premedytacją zdradza sekrety rozmówców), nie wywołuje to jakichś reperkusji (np. spadku któregoś z czterech parametrów postaci, o których za chwilę). W komputerowej wersji Gotowych na wszystko nie występują też zwyczajowe zagrożenia dla postaci gier simsopodobnych, jak np. śmierć. Aniela nie może zginąć. Cóż, **żyć, nie umierać na Wisteria Lane!**

Martwe klocki

W grze panów z LE możemy się poruszać po jednej z ulic naszej dzielnicy, możemy też pojechać do centrum handlowego. To niezbyt dużo, ale właściwie nie miałem wrażenia klaustrofobii. Nieco irytowało mnie tylko, że raptem kilka domów na całej ulicy jest dostępnych dla penetracji. Są to oczywiście domy bohaterów serialu. Pozostałe budynki to martwe klocki, do których nawet nie możemy za blisko podejść (niewidzialna ściana). Po tym, jak człowiek zagląda w każdy dosłownie kąt domostwa takiej np. Bree Van De Kamp, zabity na głucho dom obok trochę dziwi.

Odwiedziny w domu znajomych i przyjaciółek to oczywiście doskonała okazja, by porozmawiać, dowiedzieć się czegoś ciekawego, może

Może i sexy, ale nie ma dobrego gustu.

Nie mam co na siebie włożyć...

O co chodzi?

Serial ten to mieszanka (w tej kolejności) filmu obyczajowego, komedii, kryminału, opery mydlanej... i Bóg wie, czego jeszcze. Pierwotnie panie prowadziły prywatne dochodzenie w sprawie tajemniczego samobójstwa swej przyjaciółki, potem serial obrósł dodatkowymi wątkami, postaciami itd. I dziś już tak naprawdę fabuła przestała być ważna. Ogląda się go świetnie, gdyż występujące tam postacie pokazane są w sposób, który budzi emocje – w każdej jest coś dobrego i złego, każda ma wyraziste motywy, by owo dobro i zło czynić. A my czasem zaciskamy kciuki, by jakiś wredny numer się udał, bo... sami zrobilibyśmy to samo na miejscu którejś z pań. Do tego doskonałe dialogi, wyraźna złośliwość (podszyta jednak sympatią), z jaką scenarzyści i reżyser pokazują życie amerykańskiej klasy średniej, nagłe przejścia z konwencji do konwencji (komediowa scenka nagle zamienia się w thriller i odwrotnie), sprawiły, że choć na filmy tego typu jestem mocno uczulony, ten od razu przykuł mnie do ekranu. Uważam, że obok „Lost" był to najbardziej udany serial emitowany w polskich stacjach w ciągu ostatnich kilku lat. Polecam, bo (mam nadzieję) wkrótce powinna trafić na ekrany trzecia seria. *[Smuggler]*

Żyć, nie umierać na Wisteria Lane.

też jednak służyć do zupełnie innych celów. Gracz przy okazji rozezna się w układzie pomieszczeń domu przyjaciółki, by w nocy... go okraść!

Skradanka? Okradanka?

W lokalnym centrum handlowym pracuje paser, który zawsze skłonny jest kupić jakiś fajny gadżet: nowy zegarek, player MP3, szkatułkę z biżuterią. Aniela Dulska może zdobyć dla niego te fanty, włamując się do domów pod nieobecność ich właścicieli. Najlepiej robić to w nocy, ale można również w dzień, tyle że wymaga to pewnej zręczności. Wystarczy znaleźć się zbyt blisko telewizora lub radia, by nagle się włączyły. Jeśli gracz nie zdąży w porę złapać wazonu lub wyłączyć TV, ma dokładnie 15 sekund na ucieczkę z domu, który właśnie okrada.

Po co Pani Dulskiej szmal ze sprzedaży fantów? Cóż, życie na Wisteria Lane nie kosztuje mało. Nowa kanapa, lepsza kabina prysznicowa, wizyta w gabinecie kosmetycznym lub u fryzjera – to wszystko poprawia Pani Dulskiej samopoczucie, ale niestety kosztuje dość sporo. Jeszcze do tego dochodzi kolor tapet lub lepsza podłoga w kuchni. Ktoś musi za to zapłacić. Pan Dulski raczej nie pokryje wszystkich wydatków ze swojej skromnej wypłaty.

Kto pościera kurze?

Z innych obowiązków pozostaje jeszcze sprzątanie w domu, zajmowanie się ogrodem, przyrządzenie posiłków dla rodziny. Można się tym zajmować samodzielnie lub zlecić wyspecjalizowanej firmie. Nie kosztuje to specjalnie dużo, a pozwala oszczędzić czas i skupić się na pogłębianiu relacji z innymi mieszkańcami Wisteria Lane.

Mimo że możemy wprowadzać pewne ingerencje w wystroju domu, na tle choćby The Sims te możliwości są – delikatnie mówiąc – bardzo skromne. Nie możemy nawet przesunąć jakichkolwiek sprzętów lub ustawić mebli. Właściwie to nie jest jakiś wielki zarzut, bo Gotowe na wszystko mają po prostu nieco inny kierunek. Mimo to trochę szkoda, że dla ludzi, którzy lubią takie układanki, w grze z LE nie będzie zbyt wiele do roboty.

Jeśli chcesz zaplusować

Potrzeby naszej bohaterki to raptem cztery parametry. Specjalnie nie trzeba przejmować się ich kontrolą, poza tym w prosty sposób można poprawić wskaźniki poprzez słuchanie muzyki (wystarczy w domu włączyć jakiś sprzęt grający), konwersując ze znajomymi, odwiedzając fryzjera lub korzystając z prysznica. Ikonki tych parametrów (np. towarzyskość) pojawiają się nad naszą postacią razem ze znaczkiem plus. Niekiedy jednak samopoczucie postaci może się pogorszyć i wówczas ta sama ikonka pojawi się w kolorze czerwonym oraz ze znakiem minus (np. kiedy bohaterka kłóci się z jakąś osobą, spada poziom parametru „towarzyskości").

Cztery obiady i podwieczorek

Jeśli poczujesz, że nie masz siły kolejny raz dyskutować z Lynette i Gabrielle o pogodzie, możesz wybrać opcję **minigier**, których jest w Gotowych na wszystko cztery. Można np. zrobić obiad dla całej rodziny (jest to zresztą jedno z zadań w grze). Pomysł na przygotowanie posiłku jest dość ciekawy, trzeba wykorzystać sporo składników potrawy w odpowiedniej kolejności. Do tego zadanie jest ograniczone czasowo i wymaga również pewnej sprawności manualnej, np. kiedy trzeba mieszać w garze, by potrawa miała właściwą konsystencję (trzeba to robić z odpowiednią prędkością). Do wyboru jest cała masa przepisów, nie mogę jednak powiedzieć, że jakoś szczególnie rozkochałem się w tej gierce, zresztą podobnie jak w kolejnych. Mamy tu jeszcze zabijanie robactwa w ogródku (oraz podlewanie i wyrywanie chwastów) czy wspomniane już wcześniej włamania, tyle że teraz już wg pewnych znacznie utrudniających zabawę zasad. Jest jeszcze poker, ale ta zabawa jest akurat najbardziej kosztowna, można się szybko pozbyć wszystkich funduszy.

Gotowe, to wszystko!

Gotowe na wszystko to gra, która **całkiem nieźle prezentuje się graficznie, ale zdecydowanie nie ma tego klimatu, co serial TV**. Chyba przede wszystkim dlatego, że nie da się tak łatwo wgnieść specyficzną zawiesinę intryg, tajemnic i podstępów, którą kreuje świetna gra aktorska gwiazd serialu, w ramy naszych blaszaków. Niby scenariusz nie jest zły, mamy nawet te same, w przybliżeniu, bohaterki, co w TV. Jednak gra toczy się ospale, zdecydowanie brakuje emocji, rozstać się z Gotowymi na wszystko jest bardzo łatwo i robi się to bez żalu. Mimo wszystko **dla fanów filmu rzecz jest obowiązkowa**. **|CDA|**

Ogród jest zabugowany jak IE z Microsoftu...

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- wszyscy główni bohaterowie z telewizyjnego serialu
- łatwa obsługa
- cztery minigry
- sporo misji pobocznych
- niewielkie bugi w grafice
- bardzo ubogi system symulacji (potrzeby postaci, wyposażanie domu)
- po ukończeniu rozdziałów nie można kontynuować gry

PRODUCENT: A.S.K. HOMEWORK
DYSTRYBUTOR: TOPWARE
CENA: 29,95 ZŁ
WWW.DREAM-PINBALL.COM
WIN XP
PROCESOR: 500 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN*IK | TAKA TAM BŁYSKOTKA

DREAM PINBALL 3D

W rzeczywistości gra wygląda niestety gorzej...

Z komputerowymi wersjami fliperów jest pewien problem. Trudno stworzyć wokół swojego PeCeta magiczną aurę salonu, zaś klawiatura i monitor nigdy nie zastąpią stołu, o który można się oprzeć, ew. szturchnąć ze złości po pechowym zagraniu.

Dlatego właśnie **gra we flipery na kompie wydaje mi się zbliżona do cyberseksu**. Niby wszystko jest tak samo (albo i ładniej!), ale jakoś wrażenia zdecydowanie mniej przyjemne. Najwyraźniej to nie tylko moja opinia, gdyż gatunek komputerowych pinballi na PC został zahibernowany i ze świecą szukać dziś tego typu gier w planach wydawniczych większych dystrybutorów. Tu otwiera się pole dla tych mniejszych, między innymi polskiego TopWare'u, który postanowił reaktywować gatunek, wprowadzając na rynek niedrogą grę pod bardzo dobrze zapowiadającym się tytułem Dream Pinball 3D.

Growe chałupnictwo

Jest to dzieło węgierskiej grupy A.S.K. Homework, zaś na Zachodzie wydaje ją Zuxxez – niemiecka firma odpowiedzialna między innymi za dystrybucję Two Worlds (nowa gra autorów cyklu Earth). To o tyle istotna informacja, że jeden z **sześciu** dostępnych w Dream Pinballu 3D **stołów** opiera się właśnie na motywach z tego obiecującego RPG-a. Całkiem sprytnie wykorzystano tu jeden tytuł do promocji innego. Pytanie tylko, czy taka reklama bardziej się Dwóm Światom przysłuży, czy raczej jest niedźwiedzią przysługą?

Blask fantastyczny

Mówiąc bez ogródek, **Dream Pinball 3D to żadna rewelacja**, choć pierwszy kontakt może doprowadzić do niemałego zawrotu głowy. Pierwsza przebieżka po opcjach sprawiła, że aż mi się oczy zaświeciły od bogactwa bajerów graficznych, które można włączyć. Czego tu nie ma! HDR, odbicia, kolor świateł, efekty szkła, rozmycia – zapowiadała się prawdziwa uczta dla oczu i męczarnia dla karty graficznej. Z radością włączyłem wszystko na maksimum, przeszedłem do gry i... olśniło mnie. Dosłownie – wygląd stołu był tak błyskotliwy (w starszym znaczeniu tego słowa), efektowny i zaawansowany, że gra na nim była zupełnie niemożliwa.

Z lekko skwaszoną miną wróciłem więc do menu i tam zmieniłem ustawienia na bardziej stonowane. Niestety – choć grać się już dało, efektowność wizualna prysła od razu (patrz: porównanie screenów) i nie wróciła. **Stoły nie są szczególnie ciekawe** – kolory są za mało nasycone, całość sprawia wrażenie jakiejś szaro-burości. Ostatecznie jednak wytłumaczyłem sobie, że to nie o grafikę tu chodzi, tylko grywalność, którą flipery powinny aż kipieć. No i znów oberwałem od rzeczywistości.

If the devil is six

Jak wspomniałem, **konstrukcji mamy tu sześć**, różniących się od siebie rozłożeniem bączków, fliperów oraz oczywiście grafiką. Niestety to, co najważniejsze, jest już zwykle takie samo – jeśli poznasz bonusy na jednym stole, to tak, jakbyś widział je wszystkie.

Biedny słoń

Słowa pochwały należą się Dream Pinballowi za fizykę, do której nie mam większych zastrzeżeń. Szczególnie spodobały mi się różnice między zachowaniem bil w zależności od tego, z czego są zrobione – a materiałów jest tu sześć. To miły bajer pozwalający na chwilę zapomnieć o kolejnej wadzie gry, tj. **stosunkowo niewielkiej dynamice**. Wszystkie stoły działają nie jak świeże cudeńka, ale zmęczone życiem i zarżnięte przez czas flipery, których bączki nie odbijają już tak jak za dawnych lat.

W grupie senne

Na uwagę zasługuje za to możliwość konfiguracji gry, w tym wybór spośród czterech poziomów trudności. Różnią się one liczbą dostępnych bil, czasem ochrony, bonusami itp. Jeśli grasz ze znajomymi przy jednym komputerze, szczerze polecam wybór stopnia „maniak". Na niższych rozgrywka trwa tak długo, że reszta może trzy razy zasnąć, czekając na swoją kolej. Samotnicy też zresztą nie są skazani tylko na bicie własnych rekordów – za pomocą jednego przycisku można porównać swoje dokonania z najlepszymi graczami Europy.

To jest pin. Bo „balls" to on nie ma...

Jeśli poznasz bonusy na jednym stole, to tak, jakbyś widział je wszystkie.

Na koniec jeszcze dwie dobre nowiny. Przede wszystkim, Dream Pinball nie wymaga obecności płyty w napędzie, nie ma więc problemu z uruchamianiem go raz na jakiś czas w ramach przerwy w innych zajęciach. Druga wiadomość jest taka, że kosztuje **niecałe 30 złotych**, co nie jest kwotą szczególnie wygórowaną. Choć sam wolałbym chyba wrócić do starego Timeshocka. **|CDA|**

Jak czar pryska

Gra z włączonymi odblaskami & bajerami (choć nie wszystkimi!)...

...i bez nich. Szaro, buro i nieciekawie.

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 5
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- kilka stołów
- dobre zachowanie bili
- działa bez płyty w napędzie
- mała dynamika
- mało twórczego szaleństwa w projektowaniu stołów
- grafika

- PRODUCENT: RELATED DESIGNS/SUNFLOWERS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90
- WWW.ANNO1701.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | ZAKŁADA KOLONIĘ

ANNO 1701

Łatwo się pomylić – wbrew chronologicznej kolejności pierwsza część tej serii nosiła nazwę Anno 1602, druga Anno 1503, trzecia zaś Anno 1701. Warto jednak zapamiętać tylko tę ostatnią, bo jest zdecydowanie najlepsza z nich. I właśnie ukazała się w Polsce!

Piszę o niej z entuzjazmem, bo **Anno 1701 to produkcja, której trudno nie polubić**. Wygląda bajecznie (przynajmniej na gatunek, jaki reprezentuje), zbudowano ją w oparciu o bardzo czytelne, przejrzyste, a przede wszystkim wyjątkowo logiczne zasady, a na dodatek opatrzono interfejsem, który z jednej strony informuje o wszystkim, o czym powinien, z drugiej zaś łatwo go opanować nawet w kilkanaście minut. Choć oryginalności nie ma w niej prawie wcale, to jedna z najlepszych gier ekonomicznych, jakie można dziś znaleźć w sklepach.

Jak okiem sięgnąć... To wszystko jest moje! Muahahaha!

Tycoon za 8 milionów euro

To jednak nie powinno nikogo dziwić. Poprzednie części serii Anno sprzedały się na świecie w nakładzie przekraczającym milion egzemplarzy, ta najnowsza to z kolei najdroższa produkcja **(budżet wysokości 8 milionów euro!)** w historii niemieckiej branży gier komputerowych. Co prawda, w zestawieniu z fenomenalnym graficznie, nieporównywalnie bardziej zaawansowanym Crysisem, który przecież również powstaje u naszych zachodnich sąsiadów, można odnieść wrażenie, że księgowy z Sunflowers wie co nieco o kreatywnej księgowości i wyprowadzaniu gotówki na tajne konta na Kajmanach, ale i tak twórcy Anno 1701 mieli za sobą zarówno doświadczenie, jak i odpowiedni budżet, by stworzyć dopracowaną, przemyślaną produkcję. Fani serii znajdą tu nieśpieszny rodzaj rozgrywki, jaki mieli okazję poznać i polubić już wcześniej – tyle że rozsądnie rozbudowany o nowe elementy, wypolerowany na wysoki połysk. Ci zaś, którym nazwy Anno 1503 czy Anno 1602 mówią niewiele, mogą śmiało zacząć przygodę z cyklem właśnie od najnowszej jego części – nic nie stracą, a od razu będą mieli do czynienia z reprezentowanym przez cykl pomysłem na zabawę w jego najbardziej dopracowanej formie.

Scenariusze w piaskownicy

Anno 1701 pozwala się bawić na trzy różne sposoby. Pierwszy z nich to tryb 'sandbox' (czyli „piaskownica"), w stosunku do pozostałych raczej uproszczony, w którym właściwie nie ma żadnego konkretnego zadania do wykonania – jest natomiast mapa, na której kilka wysp można w swoim tempie skolonizować. Drugi rodzaj rozgrywki – można go uznać za podstawowy – to 'continuous play'. Tu również zabawa toczy się na mapie, na której najważniejsze punkty to kilka wysp i wysepek, a której parametry (wielkość, dostępność zasobów) można przed rozpoczęciem każdej sesji samodzielnie określić.

Różnica między tybem 'sandbox' a 'continuous play' polega na tym, że w tym drugim o dostęp do wysepek i znajdujących się na nich zasobów rywalizuje kilku graczy (prawdziwych, połączonych ze sobą za pomocą sieci lokalnej lub Internetu albo też kierowanych przez AI) – a to prędzej czy później musi doprowadzić do wojny.

Tryb trzeci to konkretne, przygotowane przez twórców scenariusze. Jest ich **dziesięć** i mogłoby się wydawać, że są jedynie dodatkiem do 'continuous play', który zdecydowanie jest tu trybem najważniejszym – ale **naprawdę warto w nie zagrać**. Poziom trudności stopniowo rośnie w każdym kolejnym, można więc w wyważonym tempie poznać wszystkie tajniki gry, problemy, jakie mogą się przytrafić podczas sesji w trybie swobodnym, a przy tym historyjki, które towarzyszą scenariuszom, wykonycypowane są niezwykle pomysłowo.

Poza modułem militarnym – same plusy. Warto zagrać!

Macie tu jakiegoś latarnika?

Hej, szukamy naszego kolegi. Lubił tańczyć. Z wilkami...

Microsoft przywiózł Xboxy 360 do Polski...

Caesar + Settlers = Anno

Sama rozgrywka nie zaskoczy raczej nikogo, kto miał już do czynienia z grami ekonomicznymi polegającymi na rozwijaniu osad, kolonii czy innych podobnych zbiorowisk ludzkich. Sposób budowania miasteczek w Anno 1701 przypomina przede wszystkim rozwiązania znane z Caesara (podobnie jak tam, na parcelach stawia się proste budynki mieszkalne, które ewoluują, gdy ich mieszkańcy mają dostęp do różnych dóbr), oprawa graficzna i lekko komiksowy wygląd postaci kojarzą się z serią Settlers (tu czuć niemiecką, humorystyczną szkołę projektowania gier ekonomicznych).

Gracz rozpoczyna zwykle z jednym statkiem dryfującym na środku oceanu, z ładowniami wypełnionymi niewielkim zapasem żywności, drewna i narzędzi. Pierwsze zadanie to znalezienie wysepki, przy której można zacumować, a następnie zbudować na niej przyczółek cywilizacji, a jest nim – o dziwo! – magazyn (chyba nie ma już nikogo, kto powątpiewa, że rozgrywka w Anno 1701 ma zdecydowanie ekonomiczny charakter).

Fiskus w tropikach

Pierwsze potrzeby mieszkańców (pionierów) są proste – to drewno (na początkowych etapach gry podstawowy budulec) oraz żywność. Gdy zaspokojone zostaną kolejne zachcianki – powstanie plantacja bawełny, zakład tkacki i niewielki kościółek, pionierzy zamienią się w osadników, ich domy staną się bardziej okazałe, a potrzeby niestety wzrosną. Kolejne poziomy rozwoju cywilizacyjnego to – po osadnikach – obywatele (citizens), kupcy (merchants) i arystokraci (aristocrats). Wszyscy mieszkańcy podległych ci wysepek płacą podatki, ale im większe są luksusy, w jakie opływają, tym więcej pieniędzy dorzucają do wspólnej kasy, a to z kolei pozwala na dużą swobodę w stawianiu nowych budynków i dalszym rozwoju kolonii.

W poszukiwaniu czekolady

Niestety **wypełniony po brzegi skarbiec nie jest jedynym warunkiem sukcesu w grze**. Drugim, równie ważnym czynnikiem, który decyduje o dynamice rozwoju kolonii, są **surowce naturalne**. Niestety na żadnej z map nie ma wyspy, która miałaby wszystkie bogactwa naturalne niezbędne do wyprodukowania dóbr potrzebnych kolonistom. Nie można się więc ograniczać tylko do jednej wyspy, niezbędne jest skolonizowanie kilku. Pół biedy, gdy upatrzona wysepka jest jeszcze dziewicza, wtedy wystarczy wysłać do niej statek (podobny do tego, z którym zaczyna się zabawę), zbudować hurtownię i albo rozwinąć normalną, pełnoprawną kolonię (czasami konieczne, bo złoża, które mają być eksploatowane, wymagają budynków z wyższych poziomów cywilizacji), albo niewielką

Nie mam co na siebie włożyć...

O co chodzi?

Serial ten to mieszanka (w tej kolejności) filmu obyczajowego, komedii, kryminału, opery mydlanej... i Bóg wie, czego jeszcze. Pierwotnie panie prowadziły prywatne dochodzenie w sprawie tajemniczego samobójstwa swej przyjaciółki, potem serial obrósł dodatkowymi wątkami, postaciami itd. I dziś już tak naprawdę fabuła przestała być ważna. Ogląda się go świetnie, gdyż występujące tam postacie pokazane są w sposób, który budzi emocje – w każdej jest coś dobrego i złego, każda ma wyraziste motywy, by owo dobro i zło czynić. A my czasem zaciskamy kciuki, by jakiś wredny numer się udał, bo... sami zrobilibyśmy to samo na miejscu którejś z pań. Do tego doskonałe dialogi, wyraźna złośliwość (podszyta jednak sympatią), z jaką scenarzyści i reżyser pokazują życie amerykańskiej klasy średniej, nagłe przejścia z konwencji do konwencji (komediowa scenka nagle zamienia się w thriller i odwrotnie), sprawiły, że choć na filmy tego typu jestem mocno uczulony, ten od razu przykuł mnie do ekranu. Uważam, że obok „Lost" był to najbardziej udany serial emitowany w polskich stacjach w ciągu ostatnich kilku lat. Polecam, bo (mam nadzieję) wkrótce powinna trafić na ekrany trzecia seria. *[Smuggler]*

Żyć, nie umierać na Wisteria Lane.

też jednak służyć do zupełnie innych celów. Gracz przy okazji rozezna się w układzie pomieszczeń domu przyjaciółki, by w nocy... go okraść!

Skradanka? Okradanka?

W lokalnym centrum handlowym pracuje paser, który zawsze skłonny jest kupić jakiś fajny gadżet: nowy zegarek, player MP3, szkatułkę z biżuterią. Aniela Dulska może zdobyć dla niego te fanty, włamując się do domów pod nieobecność ich właścicieli. Najlepiej robić to w nocy, ale można również w dzień, tyle że wymaga to pewnej zręczności. Wystarczy znaleźć się zbyt blisko telewizora lub radia, by nagle się włączyły. Jeśli gracz nie zdąży w porę złapać wazonu lub wyłączyć TV, ma dokładnie 15 sekund na ucieczkę z domu, który właśnie okrada.

Po co Pani Dulskiej szmal ze sprzedaży fantów? Cóż, życie na Wisteria Lane nie kosztuje mało. Nowa kanapa, lepsza kabina prysznicowa, wizyta w gabinecie kosmetycznym lub u fryzjera – to wszystko poprawia Pani Dulskiej samopoczucie, ale niestety kosztuje dość sporo. Jeszcze do tego dochodzi kolor tapet lub lepsza podłoga w kuchni. Ktoś musi za to zapłacić. Pan Dulski raczej nie pokryje wszystkich wydatków ze swojej skromnej wypłaty.

Kto pościera kurze?

Z innych obowiązków pozostaje jeszcze sprzątanie w domu, zajmowanie się ogrodem, przyrządzenie posiłków dla rodziny. Można się tym zajmować samodzielnie lub zlecić wyspecjalizowanej firmie. Nie kosztuje to specjalnie dużo, a pozwala oszczędzić czas i skupić się na pogłębianiu relacji z innymi mieszkańcami Wisteria Lane.

Mimo że możemy wprowadzać pewne ingerencje w wystroju domu, na tle choćby The Sims te możliwości są – delikatnie mówiąc – bardzo skromne. Nie możemy nawet przesunąć jakichkolwiek sprzętów lub ustawić mebli. Właściwie to nie jest jakiś wielki zarzut, bo Gotowe na wszystko mają po prostu nieco inny kierunek. Mimo to trochę szkoda, że dla ludzi, którzy lubią takie układanki, w grze z LE nie będzie zbyt wiele do roboty.

Jeśli chcesz zaplusować

Potrzeby naszej bohaterki to raptem cztery parametry. Specjalnie nie trzeba przejmować się ich kontrolą, poza tym w prosty sposób można poprawić wskaźniki poprzez słuchanie muzyki (wystarczy w domu włączyć jakiś sprzęt grający), konwersując ze znajomymi, odwiedzając fryzjera lub korzystając z prysznica. Ikonki tych parametrów (np. towarzyskość) pojawiają się nad naszą postacią razem ze znaczkiem plus. Niekiedy jednak samopoczucie postaci może się pogorszyć i wówczas ta sama ikonka pojawi się w kolorze czerwonym oraz ze znakiem minus (np. kiedy bohaterka kłóci się z jakąś osobą, spada poziom parametru „towarzyskości").

Cztery obiady i podwieczorek

Jeśli poczujesz, że nie masz siły kolejny raz dyskutować z Lynette i Gabrielle o pogodzie, możesz wybrać opcję **minigier**, których jest w Gotowych na wszystko cztery. Można np. zrobić obiad dla całej rodziny (jest to zresztą jedno z zadań w grze). Pomysł na przygotowanie posiłku jest dość ciekawy, trzeba wykorzystać sporo składników potrawy w odpowiedniej kolejności. Do tego zadanie jest ograniczone czasowo i wymaga również pewnej sprawności manualnej, np. kiedy trzeba mieszać w garze, by potrawa miała właściwą konsystencję (trzeba to robić z odpowiednią prędkością). Do wyboru jest cała masa przepisów, nie mogę jednak powiedzieć, że jakoś szczególnie rozkochałem się w tej gierce, zresztą podobnie jak w kolejnych. Mamy tu jeszcze zabijanie robactwa w ogródku (oraz podlewanie i wyrywanie chwastów) czy wspomniane już wcześniej włamania, tyle że teraz już wg pewnych znacznie utrudniających zabawę zasad. Jest jeszcze poker, ale ta zabawa jest akurat najbardziej kosztowna, można się szybko pozbyć wszystkich funduszy.

Gotowe, to wszystko!

Gotowe na wszystko to gra, która **całkiem nieźle prezentuje się graficznie, ale zdecydowanie nie ma tego klimatu, co serial TV**. Chyba przede wszystkim dlatego, że nie da się tak łatwo wgnieść specyficzną zawiesinę intryg, tajemnic i podstępów, którą kreuje świetna gra aktorska gwiazd serialu, w ramy naszych blaszaków. Niby scenariusz nie jest zły, mamy nawet te same, w przybliżeniu, bohaterki, co w TV. Jednak gra toczy się ospale, zdecydowanie brakuje emocji, rozstać się z Gotowymi na wszystko jest bardzo łatwo i robi się to bez żalu. Mimo wszystko **dla fanów filmu rzecz jest obowiązkowa**. |CDA|

Ogród jest zabugowany jak IE z Microsoftu...

GOTOWE NA WSZYSTKO

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- wszyscy główni bohaterowie z telewizyjnego serialu
- łatwa obsługa
- cztery minigry
- sporo misji pobocznych
- niewielkie bugi w grafice
- bardzo ubogi system symulacji (potrzeby postaci, wyposażanie domu)
- po ukończeniu rozdziałów nie można kontynuować gry

PRODUCENT: A.S.K. HOMEWORK
DYSTRYBUTOR: TOPWARE
CENA: 29,95 ZŁ
WWW.DREAM-PINBALL.COM

WIN XP
PROCESOR: 500 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN*IK | TAKA TAM BŁYSKOTKA

DREAM PINBALL 3D

Z komputerowymi wersjami fliperów jest pewien problem. Trudno stworzyć wokół swojego PeCeta magiczną aurę salonu, zaś klawiatura i monitor nigdy nie zastąpią stołu, o który można się oprzeć, ew. szturchnąć ze złości po pechowym zagraniu.

Dlatego właśnie **gra we flipery na kompie wydaje mi się zbliżona do cyberseksu**. Niby wszystko jest tak samo (albo i ładniej!), ale jakoś wrażenia zdecydowanie mniej przyjemne. Najwyraźniej to nie tylko moja opinia, gdyż gatunek komputerowych pinballi na PC został zahibernowany i ze świecą szukać dziś tego typu gier w planach wydawniczych większych dystrybutorów. Tu otwiera się pole dla tych mniejszych, między innymi polskiego TopWare'u, który postanowił reaktywować gatunek, wprowadzając na rynek niedrogą grę pod bardzo dobrze zapowiadającym się tytułem Dream Pinball 3D.

Growe chałupnictwo

Jest to dzieło węgierskiej grupy A.S.K. Homework, zaś na Zachodzie wydaje ją Zuxxez – niemiecka firma odpowiedzialna między innymi za dystrybucję Two Worlds (nowa gra autorów cyklu Earth). To o tyle istotna informacja, że jeden z **sześciu** dostępnych w Dream Pinballu 3D **stołów** opiera się właśnie na motywach z tego obiecującego RPG-a. Całkiem sprytnie wykorzystano tu jeden tytuł do promocji innego. Pytanie tylko, czy taka reklama bardziej się Dwóm Światom przysłuży, czy raczej jest niedźwiedzią przysługą?

Blask fantastyczny

Mówiąc bez ogródek, **Dream Pinball 3D to żadna rewelacja**, choć pierwszy kontakt może doprowadzić do niemałego zawrotu głowy. Pierwsza przebieżka po opcjach sprawiła, że aż mi się oczy zaświeciły od bogactwa bajerów graficznych, które można włączyć. Czego tu nie ma! HDR, odbicia, kolor świateł, efekty szkła, rozmycia – zapowiadała się prawdziwa uczta dla oczu i męczarnia dla karty graficznej. Z radością włączyłem wszystko na maksimum, przeszedłem do gry i... olśniło mnie. Dosłownie – wygląd stołu był tak błyskotliwy (w starszym znaczeniu tego słowa), efektowny i zaawansowany, że gra na nim była zupełnie niemożliwa.

Z lekko skwaszoną miną wróciłem więc do menu i tam zmieniłem ustawienia na bardziej stonowane. Niestety – choć grać się już dało, efektowność wizualna prysła od razu (patrz: porównanie screenów) i nie wróciła. **Stoły nie są szczególnie ciekawe** – kolory są za mało nasycone, całość sprawia wrażenie jakiejś szaro-burości. Ostatecznie jednak wytłumaczyłem sobie, że to nie o grafikę tu chodzi, tylko grywalność, którą flipery powinny aż kipieć. No i znów oberwałem od rzeczywistości.

If the devil is six

Jak wspomniałem, **konstrukcji mamy tu sześć**, różniących się od siebie rozłożeniem bączków, fliperów oraz oczywiście grafiką. Niestety to, co najważniejsze, jest już zwykle takie samo – jeśli poznasz bonusy na jednym stole, to tak, jakbyś widział je wszystkie.

Biedny słoń

Słowa pochwały należą się Dream Pinballowi za fizykę, do której nie mam większych zastrzeżeń. Szczególnie spodobały mi się różnice między zachowaniem bil w zależności od tego, z czego są zrobione – a materiałów jest tu sześć. To miły bajer pozwalający na chwilę zapomnieć o kolejnej wadzie gry, tj. **stosunkowo niewielkiej dynamice**. Wszystkie stoły działają nie jak świeże cudeńka, ale zmęczone życiem i zarżnięte przez czas flipery, których bączki nie odbijają już tak jak za dawnych lat.

W grupie sennie

Na uwagę zasługuje za to możliwość konfiguracji gry, w tym wybór spośród czterech poziomów trudności. Różnią się one liczbą dostępnych bil, czasem ochrony, bonusami itp. Jeśli grasz ze znajomymi przy jednym komputerze, szczerze polecam wybór stopnia „maniak". Na niższych rozgrywka trwa tak długo, że reszta może trzy razy zasnąć, czekając na swoją kolej. Samotnicy też zresztą nie są skazani tylko na bicie własnych rekordów – za pomocą jednego przycisku można porównać swoje dokonania z najlepszymi graczami Europy.

To jest pin. Bo „balls" to on nie ma...

W rzeczywistości gra wygląda niestety gorzej...

Jeśli poznasz bonusy na jednym stole, to tak, jakbyś widział je wszystkie.

Na koniec jeszcze dwie dobre nowiny. Przede wszystkim, Dream Pinball nie wymaga obecności płyty w napędzie, nie ma więc problemu z uruchamianiem go raz na jakiś czas w ramach przerwy w innych zajęciach. Druga wiadomość jest taka, że kosztuje **niecałe 30 złotych**, co nie jest kwotą szczególnie wygórowaną. Choć sam wolałbym chyba wrócić do starego Timeshocka. |CDA|

Jak czar pryska

Gra z włączonymi odblaskami & bajerami (choć nie wszystkimi!)...

...i bez nich. Szaro, buro i nieciekawie.

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 5
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- kilka stołów
- dobre zachowanie bili
- działa bez płyty w napędzie
- mała dynamika
- mało twórczego szaleństwa w projektowaniu stołów
- grafika

- PRODUCENT: RELATED DESIGNS/SUNFLOWERS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90
- WWW.ANNO1701.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | ZAKŁADA KOLONIĘ

ANNO 1701

Łatwo się pomylić – wbrew chronologicznej kolejności pierwsza część tej serii nosiła nazwę Anno 1602, druga Anno 1503, trzecia zaś Anno 1701. Warto jednak zapamiętać tylko tę ostatnią, bo jest zdecydowanie najlepsza z nich. I właśnie ukazała się w Polsce!

Piszę o niej z entuzjazmem, bo **Anno 1701 to produkcja, której trudno nie polubić**. Wygląda bajecznie (przynajmniej na gatunek, jaki reprezentuje), zbudowano ją w oparciu o bardzo czytelne, przejrzyste, a przede wszystkim wyjątkowo logiczne zasady, a na dodatek opatrzono interfejsem, który z jednej strony informuje o wszystkim, o czym powinien, z drugiej zaś łatwo go opanować nawet w kilkanaście minut. Choć oryginalności nie ma w niej prawie wcale, to jedna z najlepszych gier ekonomicznych, jakie można dziś znaleźć w sklepach.

Jak okiem sięgnąć... To wszystko jest moje! Muahahaha!

Tycoon za 8 milionów euro

To jednak nie powinno nikogo dziwić. Poprzednie części serii Anno sprzedały się na świecie w nakładzie przekraczającym milion egzemplarzy, ta najnowsza to z kolei najdroższa produkcja (**budżet wysokości 8 milionów euro!**) w historii niemieckiej branży gier komputerowych. Co prawda, w zestawieniu z fenomenalnym graficznie, nieporównywalnie bardziej zaawansowanym Crysisem, który przecież również powstaje u naszych zachodnich sąsiadów, można odnieść wrażenie, że księgowy z Sunflowers wie co nieco o kreatywnej księgowości i wyprowadzaniu gotówki na tajne konta na Kajmanach, ale i tak twórcy Anno 1701 mieli za sobą zarówno doświadczenie, jak i odpowiedni budżet, by stworzyć dopracowaną, przemyślaną produkcję. Fani serii znajdą tu nieśpieszny rodzaj rozgrywki, jaki mieli okazję poznać i polubić już wcześniej – tyle że rozsądnie rozbudowany o nowe elementy, wypolerowany na wysoki połysk. Ci zaś, którym nazwy Anno 1503 czy Anno 1602 mówią niewiele, mogą śmiało zacząć przygodę z cyklem właśnie od najnowszej jego części – nic nie stracą, a od razu będą mieli do czynienia z reprezentowanym przez cykl pomysłem na zabawę w jego najbardziej dopracowanej formie.

Scenariusze w piaskownicy

Anno 1701 pozwala się bawić na trzy różne sposoby. Pierwszy z nich to tryb 'sandbox' (czyli „piaskownica"), w stosunku do pozostałych raczej uproszczony, w którym właściwie nie ma żadnego konkretnego zadania do wykonania – jest natomiast mapa, na której kilka wysp można w swoim tempie skolonizować. Drugi rodzaj rozgrywki – można go uznać za podstawowy – to 'continuous play'. Tu również zabawa toczy się na mapie, na której najważniejsze punkty to kilka wysp i wysepek, a której parametry (wielkość, dostępność zasobów) można przed rozpoczęciem każdej sesji samodzielnie określić.

Różnica między tybem 'sandbox' a 'continuous play' polega na tym, że w tym drugim o dostęp do wysepek i znajdujących się na nich zasobów rywalizuje kilku graczy (prawdziwych, połączonych ze sobą za pomocą sieci lokalnej lub Internetu albo też kierowanych przez AI) – a to prędzej czy później musi doprowadzić do wojny.

Tryb trzeci to konkretne, przygotowane przez twórców scenariusze. Jest ich **dziesięć** i mogłoby się wydawać, że są jedynie dodatkiem do 'continuous play', który zdecydowanie jest tu trybem najważniejszym – ale **naprawdę warto w nie zagrać**. Poziom trudności stopniowo rośnie w każdym kolejnym, można więc w wyważonym tempie poznać wszystkie tajniki gry, problemy, jakie mogą się przytrafić podczas sesji w trybie swobodnym, a przy tym historyjki, które towarzyszą scenariuszom, wykonicypowane są niezwykle pomysłowo.

Poza modułem militarnym – same plusy. Warto zagrać!

Macie tu jakiegoś latarnika?

Hej, szukamy naszego kolegi. Lubił tańczyc. Z wilkami...

Microsoft przywiózł Xboxy 360 do Polski...

Caesar + Settlers = Anno

Sama rozgrywka nie zaskoczy raczej nikogo, kto miał już do czynienia z grami ekonomicznymi polegającymi na rozwijaniu osad, kolonii czy innych podobnych zbiorowisk ludzkich. Sposób budowania miasteczek w Anno 1701 przypomina przede wszystkim rozwiązania znane z Caesara (podobnie jak tam, na parcelach stawia się proste budynki mieszkalne, które ewoluują, gdy ich mieszkańcy mają dostęp do różnych dóbr), oprawa graficzna i lekko komiksowy wygląd postaci kojarzą się z serią Settlers (tu czuć niemiecką, humorystyczną szkołę projektowania gier ekonomicznych).

Gracz rozpoczyna zwykle z jednym statkiem dryfującym na środku oceanu, z ładowniami wypełnionymi niewielkim zapasem żywności, drewna i narzędzi. Pierwsze zadanie to znalezienie wysepki, przy której można zacumować, a następnie zbudować na niej przyczółek cywilizacji, a jest nim – o dziwo! – magazyn (chyba nie ma już nikogo, kto powątpiewa, że rozgrywka w Anno 1701 ma zdecydowanie ekonomiczny charakter).

Fiskus w tropikach

Pierwsze potrzeby mieszkańców (pionierów) są proste – to drewno (na początkowych etapach gry podstawowy budulec) oraz żywność. Gdy zaspokojone zostaną kolejne zachcianki – powstanie plantacja bawełny, zakład tkacki i niewielki kościółek, pionierzy zamienią się w osadników, ich domy staną się bardziej okazałe, a potrzeby niestety wzrosną. Kolejne poziomy rozwoju cywilizacyjnego to – po osadnikach – obywatele (citizens), kupcy (merchants) i arystokraci (aristocrats). Wszyscy mieszkańcy podległych ci wysepek płacą podatki, ale im większe są luksusy, w jakie opływają, tym więcej pieniędzy dorzucają do wspólnej kasy, a to z kolei pozwala na dużą swobodę w stawianiu nowych budynków i dalszym rozwoju kolonii.

W poszukiwaniu czekolady

Niestety **wypełniony po brzegi skarbiec nie jest jedynym warunkiem sukcesu w grze**. Drugim, równie ważnym czynnikiem, który decyduje o dynamice rozwoju kolonii, są **surowce naturalne**. Niestety na żadnej z map nie ma wyspy, która miałaby wszystkie bogactwa naturalne niezbędne do wyprodukowania dóbr potrzebnych kolonistom. Nie można się więc ograniczać tylko do jednej wyspy, niezbędne jest skolonizowanie kilku. Pół biedy, gdy upatrzona wysepka jest jeszcze dziewicza, wtedy wystarczy wysłać do niej statek (podobny do tego, z którym zaczyna się zabawę), zbudować hurtownię i albo rozwinąć normalną, pełnoprawną kolonię (czasami konieczne, bo złoża, które mają być eksploatowane, wymagają budynków z wyższych poziomów cywilizacji), albo niewielką

Rok pański 1701

Anno 1701 ukazuje się w Polsce w wersji w pełni zlokalizowanej (instrukcja i teksty w grze są w języku polskim, podobnie jak kwestie wypowiadane przez aktorów). Poza samą płytką z grą, której towarzyszy pomocna, licząca 64 strony instrukcja, w pudełku znajduje się również dodatkowa płyta z nagraną ścieżką dźwiękową. To atrakcja sama w sobie – 32 utwory (łącznie niemal 70 minut muzyki), krótkie, ale klimatyczne, nagrane zostały przez Brandenburską Orkiestrę Symfoniczną dyrygowaną przez Bernda Rufa wraz z towarzyszeniem chóru Artful Vocies z Frankfurtu nad Menem. Co ciekawe, ścieżka dźwiękowa nagrana jest w standardzie DVD-Audio, dzięki czemu dźwięk mógł być zarejestrowany w systemie Dolby Surround, a po puszczeniu jej na odtwarzaczu DVD muzyce towarzyszy plansza tytułowa z gry.

Caesar + Settlers = Anno.

osadę, skoncentrowaną tylko na tym, by wydobywać stal czy wyrabiać narzędzia. Gorzej, gdy wcześniej na wyspę dotarł któryś z przeciwników – wtedy... zaczynają się kłopoty.

Armatnie kule kontra sztuki złota

Jednym z rozwiązań jest podpisanie traktatu handlowego i kupowanie potrzebnego surowca od innego kolonizatora. To oczywiście sporo kosztuje, więc alternatywą, w założeniach twórców, miała być wojna. Niestety **potyczki zbrojne nie są w grze zbyt emocjonujące**, Anno 1701 zdecydowanie jest grą o budowie i handlu, a nie o burzeniu i plądrowaniu.

Wojenki prowadzić można na morzu (atakując statki przeciwnika na jego szlakach handlowych), a także na lądzie – to drugie to jedyny sposób, by przejąć kontrolę nad wyspą zaanektowaną przez wroga. Takie działania są jednak bardzo kosztowne i choć potem można pozyskiwać pożądany surowiec bez opłat, duże inwestycje w działania militarne sprawiają, że cały ten interes po prostu nie zawsze się opłaca.

Tym bardziej że o ile wszystkimi opcjami gry składającymi się na jej wątki ekonomiczne zarządza się lekko, łatwo i przyjemnie głównie dzięki intuicyjnemu interfejsowi, to **„moduł" wojenny sprawia wrażenie niedopracowanego i ociężałego**. Koniec końców im dłużej grałem, tym chętniej godziłem się na przepłacanie za niektóre towary i jak mogłem, unikałem wyścigu zbrojeń. Sądzę, że większość graczy też się na to zdecyduje, więc raczej odradzam Anno 1701 tym, którym marzą się podboje, płonące osady i krzyczące w przerażeniu kobiety (masz takie marzenia? Wstydź się!).

Logika handlu

Pomijając niezbyt wciągający militarny aspekt zarządzania kolonią, **rozgrywka w Anno 1701 toczy się wyjątkowo miło**. Gra skonstruowana jest logicznie, poszczególne elementy systemu gospodarczego wspierającego prezentowania kolonii, interfejsu itd. również nie jest w żadnym razie rewolucyjny, choć skok jakościowy w porównaniu z wcześniejszymi tycoonami jest bardzo wyraźny. **Anno 1701 to zdecydowanie najładniejsza gra w swoim gatunku**. Twórcy musieli zdawać sobie z tego sprawę, wprowadzili bowiem nawet opcję specjalnego trybu zrzucania screenów, w którym świat gry nie jest zasłonięty przez interfejs!

rozwój kolonii połączone są ze sobą w przejrzysty sposób. Interfejs przekazuje wszystkie informacje niezbędne do tego, by zarządzać osadami – być może przydałby się jeden ekran zbierający informacje o funkcjonowaniu kolonii w sposób bardziej zintegrowany (jak ekran doradców w Caesarze), ale raczej nie ma kłopotu z domyśleniem się, czemu coś nie działa jak powinno.

To zresztą kolejny atut gry – w wielu produkcjach należących do tego gatunku zdarza się, że stawiasz odpowiednie budynki, zapewniasz mieszkańcom osady dostęp do nich, a to i tak nie przekłada się na rozpoczęcie produkcji tego czy innego dobra, lub też mieszkańcy nie „widzą", że mają dostęp do jakiejś usługi czy towaru, choć odpowiedni budynek stoi po drugiej stronie ulicy. W Anno 1701 takie rzeczy po prostu nie mają miejsca. Tylko kilka razy zdarzyła mi się dość dziwna sytuacja z opóźnieniem w przejściach między kolejnymi poziomami cywilizacji, zwykle jednak wystarczyło poczekać chwilę, by gra zarejestrowała, że dana grupa mieszkańców ma już wszystko, by ubrać się w lepsze szatki i zmienić swoje domostwa na bardziej okazałe.

Piękny rok

Pod względem grywalności Anno 1701 to typowa gra ekonomiczna, ale te mechanizmy rozgrywki, które są w produkcjach tego typu dobre, wykonano tu na bardzo wysokim poziomie. Podobnie można napisać o grafice – styl

Najbardziej zachwycające jest to, w jaki sposób grafikom udało się stworzyć wrażenie, że kolonie pełne są ludzi zajmujących się swoimi sprawami, krzątających się wokół własnych domostw, ale też reagujących, gdy np. w okolicy wybuchnie pożar lub do portu przybędzie kupiec sprzedający tani alkohol. Karaiby w wydaniu grafików z Reality Designs to piękne, rozsłonecznione wysepki porośnięte bujną roślinnością, z plażami pokrytymi złotym sypkim piaskiem. Podobne wrażenie robiły na mnie ostatnio piękne krajobrazy Just Cause, którą to grę, obok Anno 1701, polecibym jako miły relaks w zimowe wieczory, gdy za oknem ciemno i mróz. Może to wynik tego, że od dawien dawna nie byłem na urlopie, ale przyjemność sprawiało mi już samo oglądanie wysepek i ich mieszkańców – sprzyja temu zresztą tempo gry. **Bardzo dobra jest też muzyka** – o niej więcej w ramce o polskim wydaniu gry.

To, co w serii najlepsze

W zapowiedzi Anno 1701 pisaliśmy, że gra ta jest tym „co w serii najlepsze", nasi konkurenci z innego magazynu zacytowanego na pudełku uważają, że to „dla fanów serii i podobnych maniaków – radocha!", a jeden z serwisów piszących o grach twierdzi, że to „najlepsza ekonomiczno-militarna produkcja w nowej doskonałej oprawie graficznej". I choć wiadomo, że to CD-Action jest najlepszym medium zajmującym się grami w Polsce, wszyscy mają rację. Anno 1701 – ten tytuł warto zapamiętać! |CDA|

PODSUMOWANIE

- piękna grafika
- bardzo dobra oprawa dźwiękowa
- logiczne zasady i wszystko działa jak powinno
- bardzo ciekawe, pomysłowe scenariusze
- dużo dodatków wzbogacających podstawowe mechanizmy rozgrywki – np. dyplomacja
- tak po prawdzie nowych pomysłów tu raczej nie ma
- ciężkawe sterowanie wojskami

PRODUCENT: RADICAL ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.SCARFACEGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

QN`IK | (K)FAKANIE PO POLSKU

SCARFACE
CZŁOWIEK Z BLIZNĄ

„Wciel się w słynnego kubańskiego narkotykowego bossa, znanego z kultowego filmu Davida McKenna". ...ŻE COOO, PROOOSZĘ?!!

Tekst w leadzie to cytat z pudełka. Nie wiem, kto zań odpowiada, ale chyba nie do końca wiedział, co robi. Film „Scarface" nie ma nic wspólnego z Davidem McKenną, jego twórcą i reżyserem jest oczywiście Brian De Palma. Wspomniany na pudełku facet, scenarzysta m.in. „American History X", napisał tylko historię dla gry.

Scarface jest wydany standardowo, bez większych fajerwerków, ale **poziom trzyma**. Instrukcja nie jest długa (ani pozbawiona drobnych błędów), opcje mogły być lepiej opisane. Dość powiedzieć, że **lista płac zajmuje tu tylko jedną kartkę mniej niż cała reszta...**

Sama gra zlokalizowana została kinowo, bez cenzury. Na pudełku znaczek 18+ jest dość widoczny, więc to bardzo dobry wybór – wycięcie przekleństw z wypowiedzi Montany byłoby fatalnym zubożeniem. Do tłumaczenia kwestii mówionych i elementów menu nie mam wielkich zastrzeżeń – czasem coś do siebie ewidentnie nie pasuje (Montana do jakiejś przypadkowej kobiety: – *Mogę zaprosić cię na drinka?* Ona: – *Czy chcesz w ten sposób zaprosić mnie na drinka?* (*)), nie wszystko brzmi jakoś supernaturalnie, ale swoją rolę tłumaczenie spełnia nieźle.

Jedynym moim zastrzeżeniem jest sprawa natury technicznej – **zbyt często napisy za szybko znikają**, choć dialog jeszcze trwa, więc można by czas ich

Bez cenzury – i dobrze. Wycięcie przekleństw byłoby fatalnym zubożeniem.

pojawiania się na ekranie wydłużyć. O takich drobiazgach jak nieodmienione czasem wyrazy (*użyj spacja* itp.) nie ma co pisać – wszyscy wiemy, że pominąć tego się nie da.

Ogólnie spolszczenie jest poprawne, choć niepozbawione kilku błędów, które powinny wypłynąć przy testowaniu i korekcie. No, chyba że gra rzeczywiście bazuje na jakimś filmie McKenny. ;)

PS Jeśli lubisz postać Tony'ego Montany, kup tę grę – koniecznie w wersji PC. Uratujesz tym samym honor blaszakowców, **gdyż póki co na naszej platformie sprzedano około 50-krotnie mniej egzemplarzy Scarface niż na konsolach**. Jak tak dalej pójdzie, wielcy producenci w ogóle zrezygnują z tworzenia takich gier na PC... |CDA|

(*) Mnie tam pasuje, fajny dowcip! – Smg (Szkoda, że niezamierzony – Q)

PODSUMOWANIE

- nieocenzurowane wulgaryzmy
- nie poproszono Cezarego Pazury, by wcielił się w Montanę...
- czasem za szybko przeskakujące napisy
- Brian De Palma by się nie ucieszył...

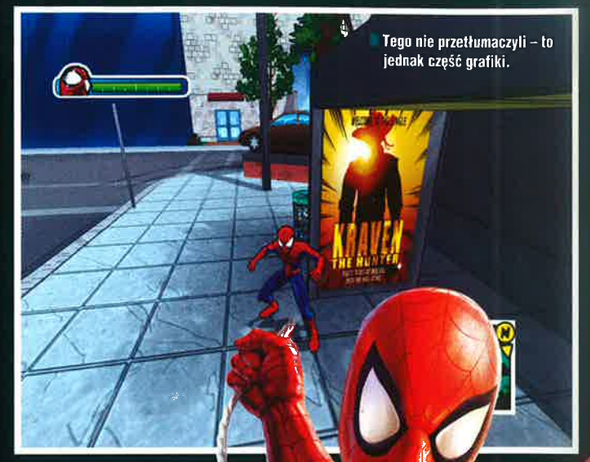
OCENA GRY: 7

POLONIZACJA

PRODUCENT: BEENOX/TREYARCH
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 79,99 ZŁ
WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | WPADA W PAJĘCZĄ SIEĆ



ULTIMATE SPIDER-MAN

Rok po zachodniej premierze (!) gra Ultimate Spider-Man trafia do sprzedaży w Polsce. Czy polska – pełna! – wersja językowa to wystarczający powód, by ją kupić?

Pierwszy kontakt z Ultimate Spider-Man PL, czyli szybki przegląd tekstów znajdujących się na pudełku, nastawił mnie do tego lokalizacyjnego projektu raczej chłodno, ale kilkanaście minut spędzonych z samą grą zupełnie zmieniło moje zdanie. Polski wydawca gier Activision, firma LEM, zmieniła Spider-Mana w Człowieka Pająka z **zaskakująco dużym wdziękiem**. Miło!

Co zraziło mnie na początku? Kilka literówek na opakowaniu, raczej drobnych, z jednym wyjątkiem w dość... honorowym miejscu. Większości nie zauważy nikt, poza wąską grupą posiadaczy kiepskich komputerów i recenzentów – w opisie minimalnych wymagań, wpisywanych ewidentnie „z ręki", możemy przeczytać o kartach graficznych „*Geforc2*" i „*Ati Radon*". A fujjj! Literówka kluczowa to **błąd w nazwisku** Briana Michaela Bendisa, legendy wśród komiksowych scenarzystów, który wymyślił fabułę tej gry – według polskiego dystrybutora nazywa się on Bendig, nie Bendis. A ffffujjj!

To, co ważniejsze – **sama gra prezentuje pod względem lokalizacji poziom całkiem przyzwoity. To pełna „polonizacja", z nagranymi głosami postaci**. Gwiazd w obsadzie nie ma, ale **lektorzy dobrani zostali trafnie**. Co więcej – ładunek emocjonalny wypowiadanych kwestii jest zadniczo adekwatny do sytuacji. Samo tłumaczenie również może się podobać, jest młodzieżowe (*„co za kolo!"*) i pozbawione ostrzejszych sformułowań (policjanci – w oryginale nazywani „pigs" – tu są *„prosiakami"*). Trochę za dużo jest w polskim tekście zaimków typu „to", „tego", przeniesionych z oryginału, które w wersji PL jednak brzmią dość sztucznie, zdarzają się też nieistotne literówki: najczęściej spacja podwójna lub wstawiona w środku wyrazu – **to jednak drobiazgi**. Potrzebowałem prezentu dla siostrzeńca, który jeszcze słabo czyta, nie zna angielskiego i jest fanem Człowieka Pająka i... już mam! |CDA|

PODSUMOWANIE

- dobrze dobrane głosy
- młodzieżowe tłumaczenie
- drobne literówki i językowe niezręczności
- Brian Michael Bendig!

OCENA GRY: 7

- PRODUCENT: PLASTIC REALITY
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.ELMATADOR-GAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

QN`IK | W POGONI ZA BYKIEM

EL MATADOR

El Matador to gra stworzona do tego, by ją wydać w Rewolucji Cenowej. Niestety – Cenega nie zdecydowała się na taki krok, a za tytuł trzeba zapłacić dwa razy więcej... i to już nie to.

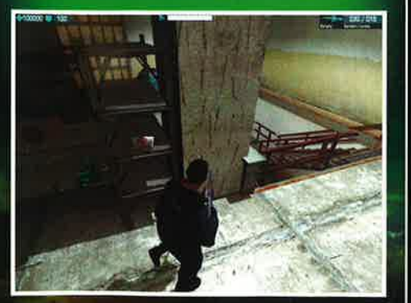
Nic to, do rzeczy. Gra sprzedawana jest oczywiście w estetycznym DVD-boksie, w którym znajduje się instrukcja z odpowiednią ilością danych, karta rejestracyjna oraz DVD z grą. Słowem: wszystko, co być powinno.

Samo **tłumaczenie jest kinowe i choć do jakości przekładu nie mam większych zastrzeżeń, to już sposób wyświetlania napisów jest wyjątkowo nieudany**. Niezależnie od rozdzielczości ekranu tekst jest bardzo mały – tak, że przeszkadza wręcz w czytaniu, zwłaszcza gdy na ekranie coś się dzieje i nie można przybliżać bezsensownie głowy do dołu monitora.

Drugi problem z napisami to kolejność, w jakiej są wyświetlane. Wbrew logice i przyzwyczajeniom poprzednia kwestia nie znika, gdy wyświetlana jest następna, ale „idzie" na górę. Sprawia to, że trzeba czytać inaczej niż np. w kinie, co w połączeniu z niewielką czcionką skutecznie zniechęca do wgłębiania się w fabułę. To oczywiście nie jest wina ekipy lokalizującej – ten sam system był zastosowany w wersji anglojęzycznej. O ile jednak tam napisy były dodatkiem do tego samego, wypowiadanego tekstu, to już w polskiej wersji wpływają na ocenę.

Bierz lupę – i graj.

Te drobne problemy nie mają znaczenia dla odbioru samej gry. Nie potrzebujesz tak naprawdę śledzić fabuły, by cieszyć się z kolejnych efektownych strzelanin. A jeśli to rzeczywiście jest ci niezbędne do szczęścia – musisz się zaopatrzyć w lupę... |CDA|



OCENA 7

PODSUMOWANIE
- + niczego nie skaszanione
- − sama gra nie sprzyja lokalizowaniu...
- − szkoda, że to nie Rewolucja Cenowa...

OCENA GRY: 6

- PRODUCENT: WICKED STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.WICKEDSTUDIOS.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EGM | NIE POWALA, NIE ODRZUCA

Keepsake

Kiedy polecałem PT Graczom bardzo ładnie zrobioną grę PAMIĄTKA ('keepsake' oznacza pamiątkę, drobny przedmiot czy bibelot, który ma podtrzymać czyjąś pamięć o ofiarodawcy), byłem pewien, że zobaczymy jeszcze jej spolszczenie – oto jest!

I trzeba powiedzieć, że **lokalizacja jest poprawna**. Krajowi dystrybutorzy wybrali optymalny chyba sposób spolszczenia – **kinowy (polskie napisy + oryginalne głosy)**. Można by się oczywiście czepiać drobiazgów, np. na samym początku gry powalił mnie niemal okrzyk „Witaj, dziewczynko!", którym polonizatorzy zastąpili '*Greetings, young one!*' oryginału. Wyobraźcie sobie, że napotkaną młodą dziewczynę witacie takim okrzykiem. Jak powiedział jeden mój znajomy „*Uchowaj Boże, a to i w mordę dostać można!*". Śmiem też sugerować na przyszłość polonizatorom bardziej śmiałe używanie polskich zwrotów zamiast rozmaitych „interakcji", „puzzli", „prestiżów" i tak dalej, i tym podobnie.

I w razie czego poproście o pomoc jakiegoś dobrego polonistę. „*Duch znajdujący się w skrajnej potrzebie*", „*konieczność interakcji z innymi postaciami*" czy „*posiadanie wszystkiego w swoim sercu*"... to nie są zwroty, które budzą zachwyt ludzi lubiących dobrą polszczyznę. Polecałbym także uważne przestudiowanie zastosowań niektórych czasowników. „Posiąść" można na przykład kobietę (he, he!..), ale mądrości się nie posiada, tylko po prostu jest się (albo się nie jest!) mądrym. Zdanie „*Nikt inny nawet nie powinien brać pod uwagę próbowania tego, bo zostanie uwięziony w potężnym czarze*" jest może i zrozumiałe, ale niezdarne niczym ciężarna słonica. I tak dalej, i tym podobnie... Z tym wszystkim oczywiście da się grać, ale naprawdę lepiej byłoby, gdyby do przekładu zaprząc jakiegoś zawodowego tłumacza – a jest ich w kraju kilku.

Czemu z uporem maniaka czepiam się rozmaitych tłumaczeń i polonizacji gier? Bo uważam, że polscy gracze zasługują na coś lepszego niż dokonania rozmaitych Krewnych i Znajomych Królika, którym powierza się robotę na zasadzie znajomości lub poleceń kolegów typu „*...wiesz, stary, on gra w rolpleje od kilku lat i świetnie zna terminologię*". Albo „*jest na trzecim roku filologii angielskiej i dużo za to nie weźmie*". Skoro dialogi do Monkey Island robił np. Orson Scott Card, tłumaczenie należy powierzyć komuś równie jak on biegłemu w używaniu języka! Aby tłumaczyć, nie wystarczy znajomość *lenglydzu*, trzeba jeszcze znać język polski, panowie. Ba, nie tylko znać. Trzeba go jeszcze czuć... a tu troszkę tego zabrakło. Ale... źle też nie jest. I tym optymistycznym akcentem... |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE
- + wersja kinowa
- + ogólnie jest w porządku
- − nadpoprawność i bezbarwność
- − brak wyczucia subtelności polszczyzny
- − kulawe sformułowania tu i tam

OCENA GRY: 9

- PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
- CENA: 19,99 ZŁ
- WWW.CITY-INTERACTIVE.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1.6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIE DAJ SIĘ NABRAĆ...

Otaczają mnie idioci

Największą bolączką jest ponownie koszmarne AI naszych wrogów. Liczebność buców pchających się pod nasz celownik nie zmalała od ostatniej części, występują równie gęsto i są równie „sprytni". W zasadzie jedyną ich mocną stroną jest nienaturalna celność, ale i na ten problem zafundowano nam proste, choć delikatnie mówiąc, bezsensowne panaceum – apteczki rozkosznie wylegujące się pod większością napotkanych drzew i krzewów. Po prostu idziesz i zbierasz jak grzyby w lesie.

TERRORIST TAKEDOWN TAJNE OPERACJE

Prędkości, z jaką ekipa City Interactive tworzy kolejne odcinki swej serii, mogłoby im pozazdrościć niejedno studio. Generalnie jednak jakość zdecydowanie przechodzi tu w ilość.

Bo choć produkują kolejne gierki z prędkością pocisków wylatujących z rozgrzanej lufy M16, wszystkie jak jeden mąż, po dokładnym przemieleniu, lądują w Kaszance bądź jej okolicach (wszak oceny rzędu 3+ czy NAWET 4 też żadną nobilitacją nie są). Ich najnowszy produkt (samodzielny dodatek do TT) to na pierwszy rzut oka **ostentacyjna kalka wydanej stosunkowo niedawno Wojny w Kolumbii**. Mamy te same realia, szwendamy się po bliźniaczo podobnych krzaczorach i wreszcie – last but not least – strzelamy do równie ciężkich idiotów.

To samo, tylko lepiej?

Identyczny w stosunku do Wojny poziom oprawy i niezmieniony kompletnie wygląd samej dżungli nie zdziwił mnie zupełnie, wszak miałem świadomość, że program jest napędzany przez ten sam silnik (Chrome Engine). Wydało mi się jednak, że popracowano przynajmniej nad urozmaiceniem poszczególnych map. Na pierwszych etapach trafiamy m.in. na małe lotnisko i ruiny zniszczonej świątyni, nie ma już więc tej monotonni przedzierania się na okrągło przez kolejne chaszcze.

Niestety początkowe dobre wrażenie legło w gruzach, gdy zorientowałem się, że... trafiłem w okolice doskonale mi już znane. **Absolutnym i niewybaczalnym szczytem bezczelności ze strony twórców jest przenoszenie żywcem całych fragmentów map z poprzedniej odsłony!**

Przykładem niech będzie wioska z 4. misji czy obóz z 6. (jedyna różnica to taka, że teraz zwiedzamy go nocą). Skoro panowie mieli tupet skopiować nawet większe, łatwe do rozpoznania fragmenty, prawdopodobnie (aczkolwiek to tylko moje przypuszczenie) i sama dżungla jest pozlepiana z zaprojektowanych już wcześniej elementów.

Znajdź 10 różnic...

By nie być posądzonym o stawianie zarzutów wyssanych z palca, zadałem sobie trud ponownego przejścia Wojny w Kolumbii i zrzucenia paru przykładowych screenów, byście mogli zobaczyć czarno na białym zjawisko deja vu.

Po raz kolejny daje się też we znaki **ułomna fizyka i inne pomniejsze zgrzyty**, jak chociażby blokowanie się bohatera w wąskich przejściach etc. Nie zmieniło się również nic w materii stabilności programu. **Na świeżo postawionym systemie gierka wysypywała się notorycznie.** Średnio 2 razy na misję zaliczałem nieplanowany restart.

Znowu Kaszanka?

Choć do miana dobrej, przyjemnej budżetowej produkcji wciąż jeszcze szalenie długa droga, nie ukrywam, że grało mi się w to lepiej niż w Wojnę w Kolumbii. Z początku nie miałem zamiaru wrzucać tego do Kaszanki. Szczerze. Myślałem o ocenie oscylującej w okolicach 4. Być może przyznanej nieco na wyrost, ale po kontakcie z Wilczym Szańcem każdy inny crap jawi mi się teraz jako dzieło sztuki. Ale skoro twórcy lecą w kulki i tworzą kolejne odcinki serii po linii najmniejszego oporu, nie mam zamiaru im jeszcze ułatwiać opychania tego badziewia. |CDA|

OCENA 2+

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 6
AUDIO 4

PODSUMOWANIE
- + początkowe poziomy
- − masowy autoplagiat!
- − wciąż tragiczna AI
- − i wciąż mizerna grywalność

PRODUCENT: REVOLUTION SOFTWARE
LATA PREMIER: 1996-2006

MALWINA KALINOWSKA | AHOJ, PRZYGODO!

BROKEN SWORD

Nie ma lepszego sposobu na stres, niż wcielić się w przystojniaka, który bez problemu roztrzaskuje najbardziej mroczne intrygi. Podążać za nim w czasie i w przestrzeni, obnażać podłość przeciwników...

W mglistej starożytności, a dokładnie na początku lat 90. ubiegłego stulecia, pojawiły się kolejno dwie gry przygodowe, które podbiły serca miłośników łamigłówek. Były to Lure of the Temptress oraz w dwa lata później Beneath a Steel Sky. Obie pochodziły z fabryki Revolution Software. Dzięki nim następna przygodówka tej firmy miała fory już na wejściu. Wiadomo było, że dobra marka zapowiada godziwy produkt, a zaufanie klientów gwarantuje wysoką sprzedaż. Jednak wówczas, w 1996 roku nikt jeszcze nie wiedział, że to, co zrobiono do tej pory, było zaledwie przygrywką. Właśnie rozpoczynał się triumfalny pochód serii Broken Sword.

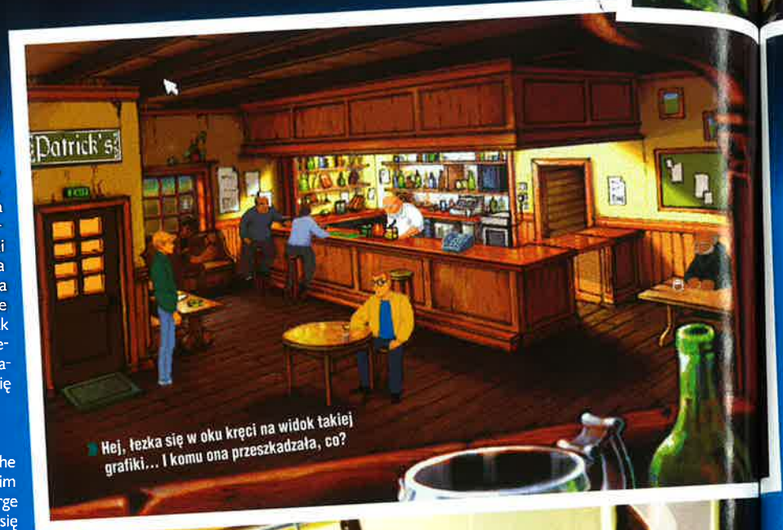
Odsłona pierwsza

Pierwsza część gry nosi tytuł The Shadow of the Templars. Fabuła z miejsca zakręciła wszystkim w głowach. Głównym bohaterem jest George Stobbart, turysta. W paryskiej kawiarni staje się mimowolnym świadkiem zamachu bombowego, w którym ginie tajemniczy mężczyzna. George postanawia rozwikłać tę sprawę. Zaczyna tropić zamachowca, a także poznawać historię ofiary katastrofy. Z czasem okazuje się, że nie jest to zwykła sprawa kryminalna. Opowieść prowadzi nie tylko w odległe rejony geograficzne, ale także w głąb czasu: ku średniowiecznej, mrocznej historii zakonu Templariuszy...

Rozgrywka mile zaskakuje mnóstwem ciekawych zagadek o sporym poziomie trudności. Bohater spotyka całą plejadę interaktywnych postaci obdarzonych niebanalnymi osobowościami. Ponadto wykonano tu kawał dobrej roboty przy udźwiękowieniu. **Dwuwymiarowa grafika o baśniowej stylizacji** została starannie wykonana ręcznie i oczarowała ówczesnych użytkowników. Jasnym było, że po przejściu gry ludzie chcieli jeszcze!

Odsłona druga

Kolejna edycja pod tytułem The Smoking Mirror ukazała się rok później. Opłaciło się. I tym razem scenariusz rozpoczyna się w Paryżu. George odwiedza przyjaciółkę Nico, która zabiera go na spotkanie z profesorem Oubierem, słynnym badaczem kultury Majów. Tymczasem po przybyciu na miejsce Nico zostaje porwana, a Stobbarda czeka kolejna podróż tropem tajemniczych złoczyńców. Cała fabuła obfituje w nagłe zwroty akcji, trzymając gracza w napięciu aż do zaskakującego rozwiązania. Całość **to około 60 godzin świetnej zabawy!**



Hej, łezka się w oku kręci na widok takiej grafiki... I komu ona przeszkadzała, co?

Wybieram kandydatkę nr 2.

Tak **bardzo chwalona grafika została jeszcze lepiej dopracowana**, dzięki czemu zyskała na jakości. Szczegółowe detale scenerii sprawiają, że strona wizualna prezentuje się jeszcze lepiej. Jakby tego było mało, **przystrojono rozgrywkę w dwie godziny oryginalnej muzyki** skomponowanej przez Barringtona Phelounga. Czy po takiej dawce rozrywki można wreszcie poczuć przesyt? Nigdy!

Tajemniczy element

Nie mogąc się doczekać kontynuacji, grupa zapalonych fanów postanowiła sama stworzyć kolejną część przygód George'a Stobbarta i Nico. Ich dzieło otrzymało tytuł Broken Sword 2,5: The Return of the Templars. Twórczy miłośnicy serii udostępnili swoją nieoficjalną kontynuację za darmo w Internecie wszystkim fanom przygodówek. Trzeba przyznać, że bardzo się starali zachować klimat gry w ręcznie robionej grafice 2D. No, ale co oryginał, to oryginał. Stęsknieni gracze długo jeszcze musieli czekać, aż Revolution Software wypuści na rynek następną część.

Odsłona trzecia

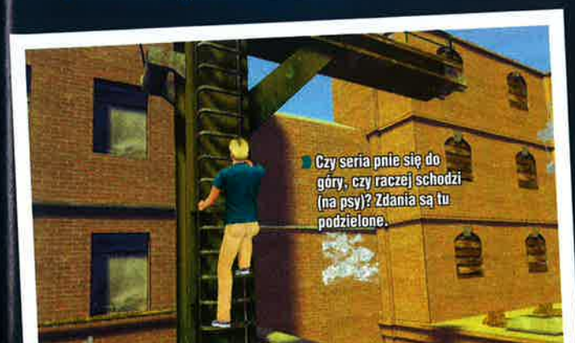
Dopiero w 2003 roku Broken Sword 3: The Sleeping Dragon ujrzał światło dzienne. W trakcie podróży, która i tym razem wiedzie niemal dookoła świata, gracz prowadzi George'a i Nico przez zawiłości podłej intrygi uknutej przez współczesnych templariuszy pod wodzą niejakiego Susarra. Celem mrocznego stowarzyszenia jest obudzenie smoczej potęgi, która – rzecz jasna – szkodzi i niszczy, a celem głównych bohaterów jest – jakżeby inaczej – zapobieżenie katastrofie.

I tym razem przed graczem mnóstwo ciekawych zagadek o zróżnicowanym poziomie trudności, ale to właściwie wszystko, co zostało po staremu. **Grę poddano okrutnemu procesowi unowocześniania.** Takie już są czasy, że kto nie idzie z duchem postępu – popada w zapomnienie. Najbardziej widoczne zmiany dotyczą grafiki. **Teraz gracz ma przed oczami całkowicie trójwymiarowe, znacznie bardziej mroczne scenerie** niż oglądane w poprzednich częściach.

Wielką, nieco kontrowersyjną rewolucją jest wprowadzenie momentów akcji, których zadaniem jest podniesienie dynamiki gry. Objawia się to w ten sposób, że w najbardziej dramatycznych chwilach należy wykonać element zręcznościowy, jak skok, unik czy inną ewolucję. Bywa, że trzeba scenkę powtarzać aż do osiągnięcia sukcesu. Konserwatywni miłośnicy przygodówek kręcą nosem: kupiłem tę grę, by myśleć, a nie szaleć! Mają rację. Niemniej ogólny efekt jest bardzo dobry, bo na szczęście sceny akcji pojawiają się z rzadka.

Anioł Śmierci

Wielu myślało, że przygodówki odejdą do lamusa. Że staną się tylko rozrywką dla małej rzeszy miłośników łamania głowy. Na szczęście ostatnio znów możemy obserwować renesans tego gatunku. Wystarczy wspomnieć o dwóch częściach Syberii, Najdłuższej Podróży czy Fahrenheicie. Nic więc dziwnego, że na półki sklepowe trafi kolejna odsłona Broken Sworda o podtytule Anioł Śmierci. Fanów odsyłam do recenzji w CDA 12/06. Jedno jest ważne – seria żyje. Przygodówki żyją. I tak trzymać! |CDA|


Czy seria pnie się do góry, czy raczej schodzi (na psy)? Zdania są tu podzielone.

Gry Wiecznie Żywe Super konkurs!

Do wygrania:

Monitor 17" LCD BenQ FP71G+

Monitor zapewni każdemu najlepszą jasność, kolor, stylowy wygląd oraz bardzo dobre osiągi. Dostarczając niesamowitą czystość obrazu wraz z wysokim kontrastem oraz z czasem reakcji 8 ms spełni oczekiwania każdego gracza!

5 myszy optycznych BenQ N300

10 zestawów gier z serii

Xtra Klasyka Gier Komputerowych next

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaki podtytuł nosi najnowsza część gry Broken Sword?

A. Posłaniec Przeznaczenia
B. Anioł Śmierci
C. Zwiastun Apokalipsy

Odpowiedź wpisz wg. schematu: **CA.XK.X** gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em po numer **7164**. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 31 stycznia 2007 r.

Sponsorami nagród są:

BenQ CDPROJEKT gram.pl

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Logika i akcja

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Babo Violent i CDT3 to produkcje, które z czystym sercem polecam. Zagrajcie w nie nawet bez czytania opisów – są tego warte! Ja nad nimi spędziłem już parę ładnych godzin i wciąż nie mogę się oderwać. A może wy znacie jakieś supergry, które warto tu zaprezentować? Piszcie na: krzysztof.tomicz@gmail.com.

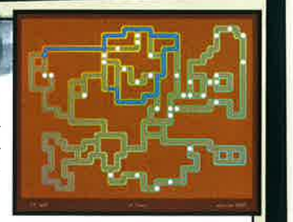
BABO VIOLENT 2

Przygotowujący tę stronę ostatnie kilka nocy spędził właśnie przed Babo Violent 2. Żal mu było czasu na sen. **Bo po co spać, skoro na dysku siedzi taka gra? Niby zwykła strzelanka, a wciąga jak markowy odkurzacz.**

W BV2 kierujemy kuleczką. I nie jest to żadna „piłeczka śmierci" czy „obły mściciel" – to po prostu zwykła, bezosobowa kuleczka wyposażona w giwerę, którą wykorzystuje podczas spotkań z wrogiem. Ale jak wykorzystuje! Gra oferuje tylko multiplayer, w nim standardowe tryby rozgrywki (deathmatch, team deathmatch i capture the flag), a jej urok polega na szybkości zabawy. Trzeba być cały czas czujnym, czy zza rogu nie wyskoczy zaraz przeciwnik i nie trzeba będzie go spacyfikować. Oprócz zwyczajnej broni maszynowej można w tym celu użyć jeszcze koktajli Mołotowa (oberwanie nim to niemal pewny koniec w perspektywie paru sekund) lub granatów.

Gdybyśmy przyznawali znak jakości „Darmowe, dobre? Freeware", Babo Violent 2 otrzymałby taki na pewno. Warto!
http://cdaction.pl/?x=153

NAB



Prosta nazwa, prosty pomysł, prosta gierka. Czyli **kolejna wariacja na temat węża z komórki.** Idealna produkcja na parę minut relaksu podczas przerwy w nauce.

Różnica pomiędzy Nab a standardowym płazikiem jest dość znacząca. Otóż tutaj poruszamy się tylko po wyznaczonych trasach. **Tym razem nie jest ważny szybki refleks, a zdolność logicznego myślenia.** Po wykonaniu każdego ruchu nasz wąż zatrzymuje się tylko na skrzyżowaniach i czeka na dalszą decyzję co do jego losów. Błędny wybór może się skończyć tym, że ugryziemy się we własny ogon. **Należy więc zwracać uwagę, gdzie znajdują się uliczki, na które dostać się można tylko od jednej strony i je w pierwszej kolejności odwiedzać.** Bo gdy płaz jest za długi, swoboda ruchów drastycznie się ogranicza.

Nab jest prostą, wręcz ascetyczną produkcją, która nie wciąga na długie godziny. Jednak gdy mamy tylko parę minut na zabawę – warto spędzić je właśnie z tą gierką: http://cdaction.pl/?x=152

TANKMANIA

Multiplayer za pomocą najzwyklejszej przeglądarki internetowej? Tak, to możliwe! **Przygotujcie się więc na przejażdżkę czołgiem**, bo w tej grze nie ma miejsca na dyplomację.

Tankmania to prosta strzelanka. Wystarczy wejść na stronę internetową, wpisać nick i już można niszczyć wrażе pojazdy. Cała zabawa odbywa się w trybie turowym – każdy z graczy ma parę sekund na wydanie komendy (ruch bądź strzał), po której możemy obserwować jej skutki. Większość sterowania odbywa się za pomocą myszy – klawiatura wykorzystywana jest w minimalnym stopniu – dlatego tak ważne jest, aby „gryzoń" przy komputerze był dość dobrej jakości, inaczej można mieć problemy z dokładnym celowaniem.

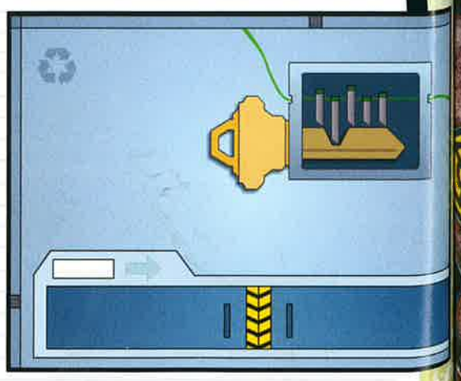
Rozgrywkę uatrakcyjniają rozłożone po planszach znajdźki. Po ich zebraniu czołg może schować się za zasłoną dymną, naprawić uszkodzenia albo podczas najbliższego strzału zadać gigantyczne obrażenia.

W Tankmanię gra sporo Polaków, więc jeśli chcecie się zmierzyć z rodakami, ruszajcie na...
www.tankmania.com

CLICKDRAGTYPE 3

Przez ostatnie parę lat nie zdarzyło mi się trafić na ciekawszą grę logiczną. Gdyby miała więcej poziomów, byłbym skłonny nawet za nią zapłacić. Oto rozrywka dla tych, którzy lubią wysilać szare komórki.

CDT3 nie da się określić inaczej niż słowem „mieszanka". Mamy tu do czynienia z **piętnastoma skrajnie różnymi łamigłówkami**. Do każdej trzeba podejść indywidualnie. Rozwiązując je czułem się jak małe dziecko, któremu dano edukacyjne zabawki i teraz musi dopasować do siebie poszczególne elementy. Dokładnie tak samo jest w ClickDragType 3 – trzeba poklikać, sprawdzić, jak wszystko działa, a później wykorzystać zdobytą wiedzę do przejścia danej planszy. W nagrodę otrzymujemy dostęp do informacji, jak autor wpadł na ułożenie poszczególnych poziomów i jak wyglądała praca nad nimi.



Rozwiązanie dwóch łamigłówek wymaga znajomości podstaw języka angielskiego (cyfr oraz działań matematycznych). Warto się też wystrzegać innej przeglądarki niż IE.

Spędziłem nad tą gierką parę godzin i **bawiłem się świetnie.** Warto:
http://cdaction.pl/?x=151

- PODTYTUŁ: LEKCJA PRZETRWANIA
- PRODUCENT: WYDAWNICTWO PORTAL
- DYSTRYBUTOR: PORTAL+
- HTTP://PLUS.WYDAWNICTWOPORTAL.PL
- LICZBA GRACZY: 2-4
- CZAS: 20-40 MINUT
- ZASADY: ŁATWE
- CENA: 59,99 ZŁ

OUTSIDER | DOBRE I POLSKIE

NEUROSHIMA HEX

Neuroshima Hex jest planszową adaptacją polskiej gry fabularnej Neuroshima, która zdążyła już zdobyć uznanie na polskim rynku.

Realia gry to – najogólniej rzecz ujmując – **świat postapokaliptyczny, w którym ludzie, roboty, mutanty i inne przypadki losu walczą ze sobą o przetrwanie.** Dla fanów erpega będzie to nie lada gratka, by zagłębić się w strategię w klimatach, jakie tak lubią. Ci, którzy z pierwowzorem nie mieli do czynienia, nie powinni się martwić – w instrukcji jest tekst, który pomoże nam poczuć podmuch atomowego wiatru na własnej twarzy.

Gdy, mutancie!

W Neuroshimie Hex gracze przejmują dowództwo nad jedną z czterech armii. Mamy więc do wyboru cybernetyczne twory Molocha, żołnierzy Posterunku, mutantów Borgo oraz wyrzutków Hegemonii.

W grze naraz mogą wziąć udział dwie lub cztery osoby (przy zachowaniu dwóch stron konfliktu), ale przy tym ostatnim wariancie na planszy robi się naprawdę ciasno i osobiście wolałem grę jeden na jednego. Cały konflikt (bo o to tutaj chodzi) rozgrywa się na złożonej z heksów (pola o sześciu krawędziach) planszy o przekątnej z pięciu pól.

W grze występuje kilka rodzajów żetonów. Najwięcej mamy do wyboru tych, które wystawia się na heksy. Wśród nich mamy przedstawiające nasze jednostki, wspomagające pobliskie pola oraz unikatowy żeton tzw. sztabu, który ustawia się na początku gry i który reprezentuje nasze centrum dowodzenia i jednocześnie jest celem ataku przeciwnika. Wśród sześciobocznych sztonów są również te, które wpływają bezpośrednio na planszę (odpychanie przeciwników, zrzucanie bomby czy też strzał snajperski). Kolejnym rodzajem żetonu jest pion przedstawiający wytrzymałość naszego sztabu. Prócz tego mamy znaczniki przedstawiające rany naszych jednostek, ale te są dość stosunkowo rzadko używane.

Mad Max i szachy

Jaka jest jednak kolej rzeczy? Otóż by wygrać, każdy gracz losuje w swojej turze po kilka żetonów i wystawia je na wybranych polach. Sztony ciągnie się i wystawia na zmianę do momentu, w którym cała plansza będzie zapełniona – i wtedy zaczyna się bitwa! Analizując zależności, jakie występują podczas bitwy, ustala się, kto i kogo likwiduje najpierw (zależnie od inicjatywy żetonów) – i zdejmuje się poległych. Bitwę można wcześniej zacząć ewentualnie wylosowanym specjalnym żetonem.

I właściwie na tym polega gra – na ustawianiu żetonów tak, by jak najefektowniej zniszczyć przeciwnika. Z pewnego względu przypomina to nieco szachy, bowiem w momencie, w którym liczba żetonów na planszy rośnie, trzeba analizować sporo rozwiązań i można się nieco pogłowić nad rozstawieniem wszystkiego na planszy.

Patrz, mamo, grzybok!

Neuroshima uwiodła mnie z kilku względów. Po pierwsze, **gra jest prosta, ale wciągająca i pozwalająca wysilić szarą masę.** Po drugie, **gra się dość szybko** – jedna partia zajmuje średnio pół godziny. Po trzecie, **nie wymaga olbrzymiego stołu** i można grać prawie wszędzie.

Nie ma też co ukrywać, że Neuroshima jest grą oryginalną, która w niespotykany sposób przedstawia konflikt na planszy. Od strony technicznej nie można mieć żadnych większych zastrzeżeń, bowiem gra wydana jest bardzo dobrze, choć lekką ściemą jest angielski opis na pudełku (że niby w pudełku znajduje się rulebook, który de facto jest po polsku).

Jeśli mam być szczery, ze wszystkich opisanych przeze mnie gier na pierwszym miejscu było Game of Thrones, ale teraz na podium znalazła się Neuroshima. **Gra ta jest przykładem, że Polacy potrafią – nie muszą zawsze tylko tworzyć kopii zachodnich produktów... [CDA]**

9

PODSUMOWANIE

- oryginalna
- małe wymiary
- raczej dla 2 graczy

Nie da się ukryć – końcówka roku upłynęła nam pod znakiem Xboxa 360. Co najmniej trzech waszych ulubieńców – naszych autorów (Gem, Allor i Hut) – wyposażyło się w konsolę Microsoftu i tak intensywnie na niej grało, że aż... dział konsolowy wypadł w zeszłym numerze. Ale jesteśmy z powrotem – a dodatkowo w tym CDA także recenzja Call of Duty 3 (s. 104) i zapis wrażeń z kontaktu z PlayStation 3 (s. 126)!

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Radio Konsole FM

>>> Choć stali od południa poprzedniego dnia, nie wszyscy dostali PS3...

• Newsy – wyjątkowo – sięgające aż półtora miesiąca wstecz. W połowie listopada odbyła się premiera PlayStation 3 w Japonii i USA. W obu krajach łącznie udostępniono mniej niż pół miliona konsol, wszystkie sprzedały się na pniu. Fabryki Sony pracują pełną parą, by jeszcze przed świętami zdążyć z kolejnymi partiami dla obu rynków oraz by przygotować się do europejskiej premiery, która – przypominamy – będzie miała miejsce w marcu. Sony twierdzi, że do końca roku uda się dostarczyć milion konsol na rynek amerykański, ile szykowanych jest na Stary Kontynent, tego niestety wciąż nie ujawniono.

• Ogromny sukces – większy, niż spodziewali się najbardziej optymistyczni fani Nintendo – odniosła natomiast konsola Wii. Trafiła do sprzedaży niemal równocześnie w Japonii, USA i Europie, pierwszego dnia sprzedawała się w Wielkiej Brytanii w tempie... jednej konsoli na sekundę. Wii można już kupić również w Polsce, choć na razie nasz rodzimy dystrybutor, firma Lukas Toys, sama określa poziom jej dostępności jako... „katastrofalny". Jak gra się na Wii? Nasz test w przyszłym numerze!

Warto zagrać

Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Microsoft/CD Projekt
Cena: 249 zł

GEARS OF WAR

Postawmy sprawę jasno – Gears of War to w chwili obecnej najlepsza gra FPS, niezależnie od platformy, preferencji i partii, na jaką głosowałeś w wyborach samorządowych. Koniec i kropka. Jej oprawa graficzna zawstydza wszystkie wydane dotąd produkcje na PC, klimat to obiekt zazdrości takich hollywoodzkich hitów jak „Obcy" czy „Żołnierze kosmosu", a grywalność sprawia, że każdy duży chłopak, niezależnie od wieku, marzy o Xboksie 360. To nam obiecywano i właśnie to dostajemy!

O co w tym chodzi? Marcus Fenix i dowodzony przez niego oddział COG staje do walki z Obcymi o naźwie Locust, którzy zamienili Ziemię w strefę wojny. Marcus ucieka z więzienia, a potem przy pomocy maksymalnie trzech współtowarzyszy próbuje odbić oddział Alpha, w którego posiadaniu znajduje się coś, co może zmienić losy wojny. Tak naprawdę jednak fabuła nie ma znaczenia, bo tu liczy się grywalność.

A ta składa się w Gears of War z dwóch elementów – strzelania i wykorzystywania osłon terenowych. Połączono to w idealny sposób – gracz przez cały czas ma wrażenie, że znajduje się w strefie, w której jeden fałszywy ruch może oznaczać śmierć. Każda decyzja o tym, by wychylić się zza samochodu czy ściany, to ryzyko – ale też jedyny sposób na to, by przejść dalej i skończyć z Locustami raz na zawsze. Pewnie nie robiłoby to takiego wrażenia, gdyby nie to, co widać i słychać. Grafika jest ultrarealistyczna, a dzięki filmowym efektom sprawia wręcz nierealne wrażenie (to nie przypadek, grę robiło studio Epic, czyli ludzie od... Unreala). Klimat budują dźwięki, okrzyki żołnierzy na polu bitwy czy ciężki rechot karabinów. No i odgłos piły mechanicznej, kto wie, czy nie największego bohatera tej gry...

Mówiąc krótko: to trzeba zobaczyć, to trzeba mieć. Dla takich produkcji spasieni amerykańscy gracze kupują konsole – dla takich produkcji warto w Polsce przejść na dietę odchudzającą „nic-nie-jem-zbieram-na-konsolę".

Inne, też fajne ;-)

Kingdom Hearts II

Miks platformówki i gry RPG, w którym główne role przypady postaciom z filmów Disneya. Tylko w tym tytule w twojej drużynie znajduje się Kaczor Donald, a na drodze spotykasz Jacka Sparrowa, Myszkę Miki i Mulan.

Platforma: PS2
Dystrybutor: Cenega
Cena: 199 zł

CANIS CANEM EDIT

Tylko dla niegrzecznych chłopców. Tym razem bad boys z Rockstar Games wzięli za temat szkołę – efektem jest produkcja, która na pewno nie spodoba się Romanowi G. Chcesz poznać życie łobuziaka od podszewki? Odpalaj konsolę.

Platforma: PSP
Dystrybutor: Cenega
Cena: 199 zł

GTA: VICE CITY STORIES

Po Liberty City Stories czas na przejażdżkę w czasie i przestrzeni – oto kieszonkowe GTA w wersji 'eighties'. VCS jest lepsze od swojego poprzednika na PSP przede wszystkim dlatego, że dużo bardziej niż on oddaje klimat „dużych gier z serii". To naprawdę niesamowite, ile można zmieścić na płytce UMD.

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Dziś w KMG nie lada wyzwanie. I to intelektualne – test IQ! Szare komórki pracować będą na najwyższych obrotach, dlatego pozostałe gry są już mniej wymagające dla umysłu, a bardziej dla palców. Niektóre nawet zbyt wymagające...

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3230, 6820, NGage

Jazda obowiązkowa: wchodź na stronę www.kmg.cdaction.pl, ściągaj gry, pisz recenzje i wysyłaj je pod adres kmg@cdaction.pl. Każdy ma szansę pojawić się w tym dziale, a za opublikowanie recenzji czeka nagroda. Aby ściągnąć gry, kody wysyłaj pod numery podane na belce obok recenzji. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (zależną od cennika operatora). Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah.

Autor: Don Steffano

Jungle Commando

Kultowe Commando na komórkę? No, coś w tym stylu – Jungle Commando to zręcznościówka, w której wcielasz się w rolę muskularnego herosa przemierzającego dżunglę i zabijającego wszystkich, którzy stają mu na drodze. Wszystko ładnie i fajnie, ale na Nokii NGage, na której grę testowałem, było już mniej wspaniale. Przede wszystkim dało się wyłączyć tylko muzykę, odgłosów już nie – strzały i wybuchy ciągle dochodziły z głośników (co nieco przeszkadza na lekcji). Również sterowanie jest nie takie, jak to wynika z helpa – strzela się przyciskiem akcji, nie zaś gwiazdką, jak nas informuje gra. Rzucanie granatów zaś nie działa na NGage'u w ogóle (może z innymi komórkami jest łatwiej?). Co gorsza, gra jest też bardzo trudna – trzeba nie lada umiejętności, by uciec przed zbliżającymi się pociskami...

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 3

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.040743 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS CX65, C55, C60, MC60, S55, SL55; MOTOROLA V220, SONY ERICSSON K500, K700i, T610, T630, Z1010, SAMSUNG C100, X100, E700

Autor: Night Mare

Test IQ

To właściwie nie tyle gra, co prawdziwy test na inteligencję. Może nie taki, jaki trzeba wypełniać w Mensie (organizacja zrzeszająca ludzi z najwyższym IQ), ale na pewno w jakimś stopniu miarodajny. Podzielony jest na sześć części, wszystkie składają się z kilku pytań. Na każde jest określony czas (nie zawsze taki sam – niekiedy trzeba się naprawdę spieszyć!) – mamy tu klasyczne „jaka liczba pasuje do ciągu" czy „która z figur powinna się znaleźć w pustym polu", a także „jaki wyraz nie pasuje" – słowem, wszystko to, co w większym teście, tylko skompresowane tak, by można było rozwiązać go na komórce.

Wyniki nie są zapewne jakoś supermiarodajne, ale też test się nie „podlizuje" – nie każdy będzie miał wynik rzędu 130. Jeśli jednak takowy osiągniesz – będziesz mieć powód do dumy. Polecam!

GATUNEK: LOGICZNA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 5

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.030614 POD NUMER 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, MC60, M55, C60, SL55; MOTOROLA T720, T720i, T722i

Autor: Don Steffano

Oktoberfest

Choć gra traktuje o piwie, na pewno nie można jej określić jako produkcji tylko dla dorosłych. Nie ma tu picia na umór do bladego świtu, rozmazanego ekranu, nie ma również najmniejszych znamion kaca po zakończeniu zabawy. W grze Oktoberfest bowiem jesteś po drugiej stronie barykady – nie pijesz, a zbierasz puste (albo i pełne, różne rzeczy ludzie zostawiają) kufle między stolikami wypełnionymi bawiącymi się piwoszami.

Chodzi oczywiście o to, by w ciągu określonego czasu mieć ich jak najwięcej (kufli, nie piwoszy), jednocześnie też nie natknąć się na stłuczone szkło lub kelnerki. Zabawa mało urozmaicona i mało wzbogacająca, ale w sumie dość przyjemna i stosunkowo nietrudna. Dobry trening przed pracą w knajpie w Irlandii. ;)

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 4-

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.043045 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 40 60

Autor: Night Mare

Race2Kill

Pamiętacie Death Rally? Przesympatyczną (mimo dość krwawej tematyki) ściągałkę z widokiem z góry, w której tak samo jak szybkość wozu i zręczność liczyło się umiejętne wykorzystanie broni oraz powerupów znajdujących się na planszy? Race2Kill to nic innego jak komórkowa adaptacja tamtej gry.

Kilka wozów, dziewięć tras, broń, powerupy oraz oczywiście trzej przeciwnicy. Zasada jest tylko jedna: kto pierwszy minie linię mety po trzecim okrążeniu, wygrywa. Jeśli ktoś nie dojedzie, ew. jego karoseria nie będzie już przypominała samej siebie z czasów świetności – mówi się trudno... Kawał dobrej zabawy – choć sterowanie mogłoby być bardziej dopracowane (przydałby się automatyczny gaz), gra się naprawdę przednio.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 5-

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI AA99.040747 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS C65, CX65, S55, SL55, M55; MOTOROLA V300, V500, V600, V220, V180; SONY-ERICSSON T610, T630, K500, K700

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650 i inne

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.orange.pl).

Bohaterowie nigdy nie są zmęczeni

Bartłomiej „Klus" Kluska (klus@klus.pl) | Liga Rozpikselowanych Dżentelmenów

Bohaterowie gier komputerowych z biegiem lat i rozwojem branży zyskali w świecie popkultury pozycję taką, jaką mają w nim od dawna postaci znane z filmów czy komiksów. Sztandarowym przykładem jest tutaj oczywiście Lara Croft, o której słyszeli nawet ci, którzy w życiu nie zagrali w żadną grę, a chcący poznać bliżej tę postać nie musieli w ogóle włączać komputera, bo wystarczyło obejrzeć film z Angeliną Jolie.

Jakie jednak były początki tego zjawiska? Kto jako pierwszy podbijał serca graczy? Komu pierwszemu udało się wyjść poza ciasny światek naszej branży i trafić do szerszego kręgu odbiorców? By poznać odpowiedzi na te pytania, trzeba się cofnąć w czasie o ćwierć wieku. Już wtedy bowiem w grach zaczęli pojawiać się Bohaterowie. Bohaterowie przez naprawdę duże „B".

>>> Toru Iwatani wymyśla Pac-Mana. Rekonstrukcja zdarzeń.

BOHATER: PAC-MAN
DATA NARODZIN: 1979
NAJWAŻNIEJSZE GRY: Pac-Man, Super Pac-Man
OBECNIE: na emeryturze

Pierwszy prawdziwy bohater gry komputerowej, jak głosi legenda, narodził się podczas biznesowego lunchu, gdy jego ojciec, młody japoński programista pracujący dla Namco **Toru Iwatani**, oderwał od całej leżącej na talerzu pizzy jeden kawałek. Jako że był to człowiek z bujną wyobraźnią, w **nowopowstałym kształcie ujrzał on nienapoczęty posiłek, lecz okrągłą żółtą postać z otworem gębowym – i tak się to ponoć zaczęło.** Wprawdzie czujni dziennikarze dość szybko odkryli, że w Japonii pizza jest zazwyczaj podawana w kawałkach... kwadratowych, co stawia całą piękną opowieść pod dużym znakiem zapytania, ale nie psujmy tej historii drobnymi nieścisłościami. :)

Tym bardziej że nawet jeśli Pac-Man nie powstał w trakcie lunchu, jego związki ze sztuką kulinarną nadal pozostają bardzo silne. Już samo imię bohatera wzięło się od *„paku, paku"* – japońskiego zwrotu określającego czynność jedzenia (byłby to więc *Człowiek-Mlask?*), natomiast ulubionym zajęciem Pac-Mana była przecież degustacja rozmaitych kropek i owoców. Na tym zresztą polegała gra: na przemierzaniu labiryntu w poszukiwaniu nadających się do konsumpcji przedmiotów i na uciekaniu przed czterema złowrogimi duszkami (Blinky, Inky, Pinky i Clyde), których zainteresowania życiowe koncentrowały się wokół złapania Pac-Mana za wszelką cenę.

Skąd się wzięła ogromna popularność tego tytułu i głównej występującej w nim postaci? Otóż do tej pory w grach występowały wyłącznie statki kosmiczne, czołgi oraz anonimowe paletki odbijające równie anonimowe piłeczki i dopiero Iwatani dał graczom to, na co tak długo czekali – bohatera.

Wkrótce Pac-Man zyskał rodzinę, bowiem na rynku pojawiła się Ms. Pac-Man, pierwsza gra komputerowa, w której bohaterem była „kobieta". Pani Pac-Man nosiła na głowie czerwoną kokardkę, a „usta" pomalowane miała szminką i choć nie przypominała Lary czy Blood-Rayne, też miała okrągłe kształty (nawet bardzo). A gracze i tak bardzo ją polubili. Ms. Pac-Man to tytuł rewolucyjny także w jeszcze jednej kwestii: **pierwszy raz w historii kolejne etapy zabawy przerywane były animowanymi „filmikami"** przedstawiającymi np. poznanie się wirtualnej pary, rozkwit uczucia, narodziny potomka etc.

Dalej poszło już z górki: powstał Pac-Man Junior (jak łatwo odgadnąć, główną rolę grał tam syn słynnego ojca), Super Pac-Man i cała masa podobnych gier, świat zaś ogarnęła prawdziwa pacmania. Ludzie masowo kupowali koszulki z Pac-Manem, breloczki z Pac-Manem i płatki śniadaniowe Pac-Mana, Hanna-Barbera wyprodukowało serial animowany z przygodami pacmanowej rodziny, a w księgarniach pojawiły się nawet książki o tym, jak odnieść największe sukcesy w tej grze...

Oczywiście z czasem ta popularność wygasła, a miejsce Pac-Mana zajęli kolejni bohaterowie, lecz **to właśnie on był pierwszy i do dziś pozostaje symbolem chwili, gdy gry przestały być rozrywką dla garstki wtajemniczonych, a zaczęły zyskiwać rozgłos wśród mas**. Pac-Man może zatem z czystym sumieniem wypoczywać na emeryturze.

Niestety jego ojciec nie miał takiego szczęścia. Mimo że firma Namco zarobiła na wymyślonej przez niego postaci miliony dolarów, Toru Iwatani nie został należycie wynagrodzony. Twórca Pac-Mana niedawno obchodził 50. urodziny, nadal pracuje dla Namco, nadal lubi pizzę. Żadna z kolejnych zaprojektowanych przez niego gier nie powtórzyła sukcesu Pac-Mana...

>>> Oryginalne automaty Namco z Pac-Manem.

>>> ...oraz screenshot z gry.

BOHATER: MARIO
DATA NARODZIN: 1981
NAJWAŻNIEJSZE GRY: Mario Brothers, Super Mario Brothers
OBECNIE: nadal czynny zawodowo

>>> Shigeru Miyamoto ze swoimi dziećmi.

>>> Tak zmieniał się wąsaty hydraulik. Jak widać, upływ czasu bardzo mu służy.

W roku 1981 Nintendo wypuściło na rynek automat z grą **Donkey Kong**. Jej tytułowym bohaterem była przerośnięta małpa, która porwała złotowłosą Paulinkę. W grze rozpikselowaną piękność z rąk włochatego prześladowcy próbował uwolnić pewien wąsaty hydraulik o imieniu **Mario**.

Sam Donkey Kong wystąpił jeszcze w wielu firmowanych przez Nintendo przebojach, jednak to postać jego przeciwnika szybko stała się symbolem japońskiego giganta. Wkrótce bowiem Mario zaczął się pojawiać w grach ze swoim imieniem w tytule, gracze zaś poznali brata hydraulika, Luigiego (rok 1983 i gra Mario Brothers), wymagającą ciągłego ratowania księżniczkę Toadstool, jak również Bowsera, zajadłego wroga naszych bohaterów. Ten wirtualny świat stworzył jeden człowiek, **Shigeru Miyamoto**, znany także z wymyślenia uniwersum Legend of Zelda, cyklu RPG, na punkcie którego swego czasu zwariowała cała Japonia.

Mario zyskał ogromną popularność nie tylko w Kraju Kwitnącej Wiśni, co bezlitośnie wykorzystywało Nintendo, wciskając tę postać, gdzie tylko się dało, nawet do... wyścigów samochodowych (nawiasem mówiąc, bardzo udana seria Mario Karts). **W 1993 roku hydraulik pojawił się na okładce prestiżowego amerykańskiego magazynu „TIME"**, a na ekrany kin wszedł film Super Mario Bros., w którym w rolę Maria wcielił się znany aktor Bob Hoskins (wcześniej wystąpił m.in. w rewelacyjnym „Kto wrobił Królika Rogera?"). Obraz ten został oceniony negatywnie zarówno przez krytykę, jak i przez widzów, niemniej w owych czasach filmowe adaptacje gier stanowiły absolutną nowość i choćby z tego powodu warto pamiętać ten tytuł.

Mario i Luigi jednak nie spoczęli na laurach (...Laury były niepocieszone). Do dziś są aktywni zawodowo i chyba nawet oni nie byliby w stanie podać liczby gier, w których wystąpili. Ciągle zresztą pojawiają się nowe i nadal często macza w nich palce autor kultowego oryginału. Miyamoto – podobnie jak Mario – to prawdziwa legenda branży, a historia przygód wąsatego hydraulika jest fantastyczną ilustracją drogi, jaką przez ostatnie dwadzieścia pięć lat przebyły gry komputerowe.

>>> Screenshot z gry Pitfall!

BOHATER: HARRY PITFALL
DATA NARODZIN: 1982
NAJWAŻNIEJSZE GRY: Pitfall!, Pitfall II: Lost Caverns
OBECNIE: los nieznany

>>> David Crane uśmiecha się, bo wie, że wymyślił grę, która przejdzie do legendy.

Ojcem Harry'ego Pitfalla jest **David Crane**, programista, który kilka lat wcześniej opuścił legendarną firmę Atari, by założyć własne Activision do dziś cieszące się zasłużonym szacunkiem wśród graczy.

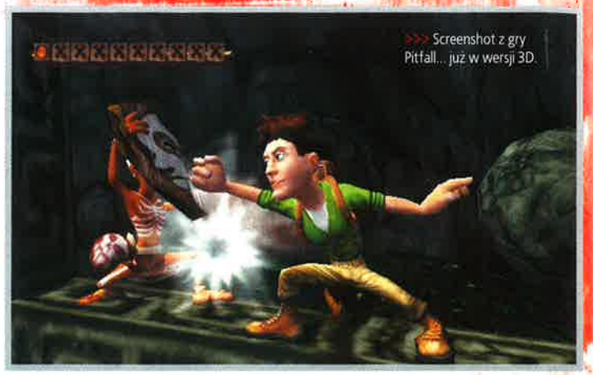
Jak narodził się Harry? Oto, co na ten temat powiedział sam autor: „Usiadłem nad pustą kartką i narysowałem biegnącego człowieczka. *»OK. Mam biegnącego człowieczka, ale gdzie on biegnie?«* – pomyślałem i narysowałem drogę (dwie kolejne linie na kartce). *»OK. Mam już człowieczka i drogę, ale gdzie ta droga się znajduje??«* – zastanowiłem się i narysowałem dżunglę (na kartce przybyło kilka drzewek). *»OK. Mam człowieczka biegnącego po drodze w dżungli, ale czemu on, u licha, tak po tej dżungli biega?«* – kombinowałem dalej, dorysowując skarby do zbierania, groźnych przeciwników itd. Minęło dziesięć minut i skończyłem projektowanie. Jakieś tysiąc godzin programowania później gra była gotowa".

W ten sposób w roku 1982 powstał **Pitfall!** – tytuł, który tylko na konsoli Atari 2600 sprzedał się w ponad czterech milionach egzemplarzy. Jego popularność szybko zaowocowała konwersjami na inne platformy sprzętowe oraz równie udanym sequlem Lost Caverns.

Harry Pitfall to awanturnik i łowca przygód, niewątpliwie czerpiący inspirację z filmów z Indiana Jonesem („Poszukiwacze zaginionej arki" miało premierę rok przed grą). Jego wcześniejsze i późniejsze dzieje nie są jasne – pojawił się niespodziewanie, wywrócił growy światek do góry nogami i równie niespodziewanie zniknął, pozostawiając graczy z poczuciem dużego niedosytu.

Na kolejny ślad bohatera natrafiamy dopiero w roku 1995, gdy na sklepowe

>>> Screenshot z gry Pitfall!


>>> Screenshot z gry Pitfall... już w wersji 3D.

półki trafiła gra Pitfall: The Mayan Adventure. Występuje w niej... Harry Pitfall Junior, syn słynnego podróżnika, idący najwyraźniej w ślady ojca (nawiasem mówiąc, była to pierwsza „poważna" gra pod Windows 95, warto więc kojarzyć również ten tytuł). Na konsolach wydano także Pitfall 3D: Beyond The Jungle oraz całkiem niedawno Pitfall Harry: The Lost Expedition. Autorzy nie precyzują wprawdzie, który z panów P. gra tam główną rolę, niemniej patrząc na młodzieńczą twarz bohatera, trudno podejrzewać, by mogła ona należeć do „starszego" Pitfalla.

Co się zatem dzieje z Harrym obecnie? Trudno powiedzieć. Być może, jak Indiana Jones, przeszedł na zasłużoną emeryturę, a być może dalej penetruje niedostępne fragmenty dżungli. Zagadka ta zapewne pozostanie niewyjaśniona, ale koniecznie trzeba pamiętać, **że to właśnie Harry Pitfall, a nie np. Lara Croft, był pierwszym słynnym wirtualnym poszukiwaczem przygód.**

>>> Peter „Boulderdash" Liepa w całej krasie.

Gra zyskała bardzo dużą popularność, ale mówiąc szczerze, Rockford nigdy nie odniósł sukcesu na miarę Pac-Mana czy Maria (nie było żadnej rockfordomanii ani płatków śniadaniowych Rockforda, nikt też nie nakręcił pełnometrażowego filmu o jego przygodach). Warto jednak pamiętać tę postać, bo **był to pierwszy bohater gry wyposażony w prawdziwą osobowość.** Charakter bohatera objawiał się głównie w mimice twarzy (tzn. w umiejętności mrugania okiem) i tupaniu nogą na mniej uzdolnionych graczy, ale przypomnam, że mówimy o roku 1984. Wtedy był to przełom, a gracze początkowo nie dowierzali temu, co widzą. W końcu wcześniej nikt na nich z ekranu nie tupał. :)

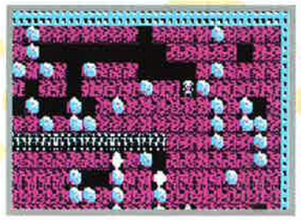
Co Rockford porabia dziś? Cóż. Firma First Star Software nie dała mu spokoju, wciąż eksploatując pomysł, dlatego bohater nadal występuje w kolejnych odsłonach Boulder Dasha, produkowanych głównie z myślą o telefonach komórkowych. Z jednej strony, szkoda, że ten kultowy niegdyś bohater musi rozdrabniać się w tego typu odcinających kupony od dawnej sławy wytworach...

...Z drugiej jednak, Rockford jest stale obecny w zmiennej jak nurt górskiego potoku branży, co stanowi przecież spory wyczyn!

BOHATER: ROCKFORD
DATA NARODZIN: 1984
NAJWAŻNIEJSZE GRY: Boulder Dash, Boulder Dash II
OBECNIE: nadal aktywny zawodowo

Rockford to bohater napisanej przez **Petera Liepę**, a wydanej przez – znaną m.in. z serii Spy vs. Spy – First Star Software, gry pt. Boulder Dash. Nie zawierała ona żadnych wymyślnych historii czy legend o konieczności ratowania świata, a tylko proste przesłanie dla graczy: jesteś w jaskini, zbieraj diamenty i nie daj się zabić. Rzecz nie była oczywiście prosta, bo Rockforda mogły wykończyć nie tylko spadające mu ciągle na głowę kamienie i rozmaite stwory, ale także bezlitośnie upływający czas.

>>> Screenshoty z gry Boulder Dash.



PODSUMOWANIE

Tymi kilkoma przykładami oczywiście nie wyczerpaliśmy tematu wczesnych bohaterów gier komputerowych i ich historii, których wiele jeszcze pozostało do opowiedzenia. Co robi obecnie właściciel charakterystycznego kapelusika, bohater *Manic Minera*, górnik Willy? Gdzie podziało się skoczne jajko o imieniu Dizzy? Czy Bounty Bob nadal szuka skarbów w podziemnych jaskiniach? Wreszcie: kim tak naprawdę był zamaskowany superheros posługujący się pseudonimem Bomb Jack? Gdzie podział się ninja-sabotażysta? Nie o to jednak chodzi, by kontynuować tę wyliczankę.

Pierwsi bohaterowie gier – choć nie mieli za sobą takich technologii i pieniędzy na promocję jak ich dzisiejsi następcy – zdołali nie tylko podbić serca graczy, lecz również przedrzeć się do światowej popkultury. Kreowane w grach postaci i światy są obecnie traktowane na równi z produkcjami komiksowymi czy filmowymi. Nikogo nie dziwi już, że BloodRayne prosto z gry trafiła do komiksowych zeszytów i na ekrany kin, tak jak piętnaście lat temu Batman z obrazkowych historyjek i srebrnego ekranu przeniósł się również na komputery. **Rzeczy takie możliwe są właśnie dzięki rewolucji rozpoczętej ćwierć wieku temu przez Pac-Mana i braci Mario.** |CDA|

GAME ON RELACJA

Martin | Powrót do przeszłości

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami maszyny zapewniały maksymalną dawkę rozrywki niemal całkowicie pozbawioną ładunku akceleracyjnego w postaci grafiki.

>>> Cóż za niesamowity design. :)

Czasy to były na tyle zamierzchłe, że ówczesne growe relikty zebrano i dumnie wystawiono w londyńskim Science Museum tuż obok rozłożonych na czynniki pierwsze myśliwców Spitfire, ogromnych zbiorów modeli brytyjskich okrętów czy sali poświęconej historii matematyki (od starożytnych filozofów przez maszyny obliczeniowe z połowy XIX wieku aż do współczesnych komputerów). **Wystawa pod nazwą Game On prezentuje cały przekrój maszynek do grania** udowadniając, że już pierwszy komputer w zamyśle jego budowniczych miał służyć do układania pasjansa.

>>> Marzenie graczy gdzieś w roku 1980...

Chociaż wstęp do londyńskich muzeów jest bezpłatny, to aby odwiedzić Game On, trzeba już nabyć bilet. Co początkowo może się wydawać dziwne – bileter uprzedza każdego zwiedzającego, że nie może spędzić na wystawie dłużej niż 1,5 godziny. W ten sposób władze muzeum mają pewność, że każdy ze zwiedzających otrzyma możliwość spróbowania gier przynajmniej na kilku automatach. Tak, **na Game On możesz zagrać w niemal każdą z wystawionych gier!** Ich lista zawiera 120 tytułów, od najstarszych gier arcade do najnowszych produkcji na Xboxa 360 (PS3 oraz Wii nie uwzględniono na wystawie, bowiem trwa ona już od kilku miesięcy). Przenieśmy się na chwilę do londyńskich sal Science Museum.

>>> Tak na oko automat ma 20 lat więcej niż gracz...

Już przy wejściu wita cię – niestety nieudostępniony, a to pewnie ze względu na swoją dużą wartość – **komputer DEC PDP-1**, na którym to Steve Russel w 1962 roku napisał grę Space Wars. Tuż obok stoją działające już i gotowe do użycia maszyny z klasykami pokroju Asteroids, Donkey Konga i Pac-Mana, otoczone takimi rarytasami jak przypominające niskie koktajlowe stoliki automaty ze Space Invaders (trzeba przy nich kucnąć lub usiąść na ziemi) czy wyświetlany na ścianie za pomocą rzutnika Pong.

Na Game On możesz zagrać w niemal każdą z wystawionych gier!

Kolejna sala to zbiory chyba wszystkich konsol służących domowej rozrywce przez ostatnie 30 lat. Podłączone do telewizorów maszyny takich firm, jak Atari, Sega, Nintendo, Commodore, Sony i Microsoft przyciągały ogromną różnorodnością gier. Tutaj zagrasz w Lemmingi (Amiga), Tetrisa (Super Nintendo, Game Boy), Virtua Tennis 2 (Dreamcast), a także Project Gotham Racing 3 na X360. A to dopiero początek zabawy, bowiem w kolejnych salach ustawiono cztery ekrany z sieciową rozgrywką w Halo 2, spory wybór tytułów na PS2, włącznie z Singstarem, matami do tańczenia oraz grami połączonymi z konsolową kamerką Eye Toy. **Na miłośników rozrywki „większych rozmiarów" czeka niesamowicie skomplikowany symulator Steel Battalion**, w którym kierujesz mechem przy użyciu specjalnego kokpitu z dźwigniami, przełącznikami i przyciskami – wszystko wygląda, jakby właśnie zostało wyjęte z najnowocześniejszego czołgu (minie dobre kilkanaście minut, zanim pośród tego wszystkiego znajdziesz przycisk Start!) – oraz wyświetlane za pomocą rzutników Guitar Hero i Table Tennis.

Uwagę przykuwają także zbiory dziesiątek przenośnych konsolek, pośród których obok PSP i Dual Screena znaleźć można zabawki, jakie wielu ze starszych obecnie graczy mogło za grosze nabyć na polskich bazarach. Stworzono także specjalne stoiska prezentujące nie gry, ale i ich wpływ na świat realny. Gabloty wypełniono gadżetami (naklejki, breloki, ale także baseball z logo GTA 3 oraz... „oryginalny" strój Maxa Payne'a!), a na stanowiskach ze słuchawkami rozbrzmiewają soundtracki z gier. Z kolei największe produkcje, jak wspomniany już Max Payne, Tomb Raider, seria GTA, The Sims oraz Pokemony, doczekały się własnych ołtarzyków, na których wystawiono m.in. szkice koncepcyjne oraz prawdziwe notatki autorów pozwalające poznać ich pomysły.

Najbardziej urzekające w całej wystawie Game On jest to, jak działa ona na zwiedzających. **Absolutnie każdy znajdzie tutaj grę, która go przyciągnie lub obudzi wspomnienia z dzieciństwa.** Wystawa jest także celem naprawdę wielu wycieczek szkolnych (kto by u nas pomyślał o czymś takim?). Na sali przez chwilę wszyscy stają się członkami nieznającej różnic wiekowych społeczności graczy, zaś widok sześcio- i siedmiolatków, którzy zamiast grania na X360 wybierają automaty z Pac-Manem, pozwala sądzić, że w graniu – nawet dziś – nie chodzi tylko o piękną grafikę. |CDA|

Taka sytuacja zdarza się po raz pierwszy – najnowsza część gry stworzonej na PC-ty, należącej do jednego z gatunków zaprojektowanych z myślą o myszce i klawiaturze, ukazuje się tylko na konsolach. Czy wiele tracimy nie mogąc zagrać w Call of Duty 3?

HUT SĘDZIMIR | GRA NA KONSOLI

Decyzja firmy Activision, **by najnowszą odsłonę cyklu Call of Duty wydać jedynie na konsole**, i to zarówno te nowej (Xbox 360, PS3, Wii), jak i te starej (PS2, Xbox) generacji, wywołała burzę na forach internetowych. I nic w tym dziwnego – od pierwszej części była to przecież seria PC-towa, konkurencyjna dla firmowanych przez Electronic Arts FPS-ów Medal of Honor, których korzenie sięgają pierwszego PlayStation.

Trudno powiedzieć, co stało za tą decyzją – jeśli jakiś tytuł powstaje jednocześnie na tyle platform, nie powinno być większego problemu z dodaniem jeszcze jednej, właśnie PC, tym bardziej że na pewno można było w tym przypadku wykorzystać sporą część kodu i bibliotek stworzonych na potrzeby wersji Xbox 360. Jedyne wytłumaczenie jest takie, że prace nad Call of Duty 3 powierzono studiu Treyarch (to oni przygotowali konsolowe Call of Duty 2: Big Red One) w zasadzie bez jakiegokolwiek doświadczenia w grach na PC (w jej dorobku nie ma ani jednej [!!!] produkcji wydanej na blaszaka). Ale to jednak zbyt błaha przeszkoda, by rezygnować z co najmniej kilkuset tysięcy sprzedanych dodatkowych egzemplarzy...

Zagrywka Activision jest więc albo efektem genialnego, długofalowego planu specjalisty od marketingu, tak makiawelicznego, że nikt go nie rozumie, albo... straconą okazją do zarobienia kilku milionów dolarów. Na szczęście to nie nasze dolary, rozważania na temat „dlaczego nie?" możemy więc sobie odpuścić. Dużo ciekawsze jest to, jak Call of Duty 3 rzeczywiście się prezentuje – a dzięki temu, że Xbox 360 oficjalnie trafił niedawno do Polski, możemy się przyjrzeć tej produkcji w jej najlepszej dostępnej wersji.

Liniowy next-gen

O konsolach Xbox 360, PlayStation 3 i Wii mówi się, że zapewniają one 'next-gen gaming', czyli w wolnym tłumaczeniu – nowy poziom rozrywki. Twórcy tego określenia mieli na myśli nie tylko doskonałą grafikę zgodną ze standardem High Definition TV, ale również „wszyte" w gry mechanizmy rozgrywki, dzięki którym ich wirtualny świat ma się wydawać bardziej prawdziwy niż dotąd. Gry nowej generacji powinny dawać graczom maksymalną swobodę, dynamicznie i realistycznie reagując na wszelkie działania przez nich podejmowane. W tym sensie Call of Duty 3 to jednak gra jak najbardziej oldskulowa – choć wygląda znakomicie, na pewno jeszcze lepiej niż ubiegłoroczne Call of Duty 2, **jest FPS-em tak mocno opi-**

sanym skryptami, jak chyba żadna inna gra od czasu Medal of Honor: Allied Assault.

W niektórych lepiej dopracowanych misjach skrypty aktywujące kolejne wydarzenia rozmieszczone są tak gęsto, że właściwie nie czuć liniowego charakteru rozgrywki – dzieje się w nich po prostu tak dużo, tak szybko i tak „głośno", że nie ma czasu na zastanawianie się, czy przeciwnikami i towarzyszami broni kieruje AI, czy skrypt. Spośród **czternastu misji** składających się na kampanię dla jednego gracza takich poziomów jest jednak mniej niż połowa. A w pozostałych widać wyraźnie, że twoi kompani czekają, aż przekroczysz konkretnie określony punkt mapy, a Niemcy przestaną się respawnować wtedy, gdy dobiegniesz do jednej, zawsze tej samej osłony terenowej. Czasem wygląda to naprawdę zabawnie. Przykład – w którejś misji, po oczyszczeniu z przeciwnika jednej z alejek okopów wróciłem do swojej kompanii i... nic się nie stało. Stałem,

stałem i nic – moi kompani też zresztą nieruchomo czekali, Patton wie na co. Po kilku minutach, lekko zafrasowany zrobiłem krok przed siebie, co – jak się okazało – było potrzebne, by aktywować skrypt, w wyniku którego... jeden z towarzyszy broni padł trafiony przez niewidocznego snajpera. Gdybym wiedział, że tak się to skończy, nigdy bym się nie ruszył... :)

Niewidzialna ściana

Kiedy się zorientowałem, jak to wszystko działa, postanowiłem przyjrzeć się sprawie z bliska. Cała gra, od początku do końca, toczy się w sposób całkowicie opisany skryptami. Zaledwie w kilku miejscach można wybrać ścieżkę od punktu A do punktu B lub też kolejność zadań wykonywanych na jakiejś ograniczonej przestrzeni. Co ciekawe, nieco **więcej swobody czuć w misjach czołgowych**, które w Call of Duty 2 wydawały się najbardziej „sztywne" ze wszystkich. W dodatku **liniowość Call of Duty 3 to liniowość najgorsza z możliwych** – po prostu nie przystoi, by FPS wydawany na next-geny w 2006 roku miał niewidoczne ściany czy ograniczał ruchy bohatera przeszkodami, jakich pokonanie nie powinno w rzeczywistości stanowić dla niego najmniejszego kłopotu (np. murki wysokie do kolan, przewrócona beczka).

Zdarza się też, a to już zbrodnia naprawdę niewybaczalna, że ten sam rodzaj przeszkód w pewnej sytuacji blokuje drogę, a w innej już nie. Najgorsza pod tym, jak i zresztą każdym innym względem jest fatalna misja Falaise Road, w której dodatkowo, poza opisanymi wyżej problemami, Niemcy potrafią pojawiać się w zamkniętych miejscach, które już wcześniej zostały „oczyszczone", a jeden ze skryptów odpowiadających za otworzenie dalszej części poziomu (saper wysadza blokującą drogę ciężarówkę), raz na kilka podejść po prostu się nie uruchamia...

Right, Bohater!

Dużo większą przyjemność sprawia opisywanie – i rozgrywanie – poziomów, które programistom z Treyarch się udały. Taki jest na przykład pierwszy, otwierający grę etap Saint Lo, który swoją intensywnością i efektownością dorównuje najlepszym etapom z Call of Duty – to zdecydowanie jeden z bardziej emocjonujących poziomów w całej historii cyklu. W podobny sposób adrenalinę pobudza zamykający grę etap Chambois, kiedy wydaje się, że do ostatecznego zwycięstwa zostało już niewiele, Niemcy mobilizują wszystkie siły i zdeterminowani urządzają wojskom aliantów prawdziwe piekło przed oddaniem drogi do Paryża. Z końcowych etapów warto wymienić także The Mace, który rozpoczyna się tuż przy unieruchomionym czołgu, do którego trzeba wejść, by ostrzałem z działa dać odpór nacierającym na Mont Ormel siłom przeciwnika.

The Mace to poziom, który zwraca uwagę również z innego powodu – jest jednym z dwóch, w których **pojawiają się polscy żołnierze**. Jak wszystkie „egzotyczne" dla Amerykanów nacje, potraktowani zostaliśmy dość stereotypowo. Żołnierze mają na nazwisko Kowalski (nie wiedzieć czemu, wygląda jak łysy drwal z Syberii) czy Ułan, czołgi (misje polskie przedstawiają działania kompanii pancernej) noszą malownicze „imiona" Dla Polski, Warszawa, Destrukcja czy Specjalny Pakunek, a wśród kwestii dialogowych zdarzają się takie perełki jak „*This is the swinia that drove us from motherland*" (w swobodnym tłumaczeniu „To jest ten pig, który przegnał nas z ojczyzny").

Klęski i tryumfy

Polacy to nie jedyna „nowa" nacja w Call of Duty 3. Po raz pierwszy w serii pojawiają się też jednostki kanadyjskie, nie ma natomiast Rosjan – to dlatego, że cała kampania dla jednego gracza przedstawia fragment działań wojennych już po lądowaniu w Normandii, w drodze wojsk alianckich do Paryża. W kolejnych misjach zmieniają się ich bohaterowie, wraz z nimi także siły zbrojne, które reprezentują: akcje przeprowadzane przez poszczególne wojska są jednak ze sobą połączone, wszyscy uczestniczą w jednej, zakrojonej na potężną skalę operacji militarnej.

Pewnie nie wszyscy gracze przejmują się fabułą kolejnych misji, większość z nich po prostu wykonuje powierzone im zadania, nie zastanawiając się nad ich historycznym czy militarnym kontekstem – ci jednak, którzy śledzą scenariusz kampanii, zapamiętują nazwiska kierowanych żołnierzy, wczuwają się w klimat batalii, powinni być z Call of Duty 3 zadowoleni. **Scenariusz ma wszystko to, co powinno znaleźć się w porządnym wojennym filmie**, są spięcia w kryzysowych sytuacjach, bohaterskie czyny, głupie śmierci, chwile tryumfu, Tygrysy wpadające przez mur na pole bitwy wtedy, kiedy wydaje się, że przeciwnik jest już pokonany. Kolejne misje są też ze sobą dość zgrabnie powiązane, np. jedna z nich kończy się słowami „zgłoszę cię do awansu", wypowiadanymi przez dowódcę do jego podwładnego, następuje cięcie i przejście do kolejnej misji, już na innym odcinku frontu, która zaczyna się od słów „awans to ostatnia rzecz, o jakiej teraz myślałem" innego wystraszonego wojaka.

Machanie wiosłami

Standardowa i liniowa rozgrywka Call of Duty 3 rozszerzona została właściwie tylko o dwa nowe elementy. W kilku momentach (ale nie więcej niż dziesięć razy w całej kampanii dla jednego gracza) pojawiają się **interaktywne animacje** będące w rzeczywistości sekwencjami zręcznościowymi. W jednej z misji bohatera zaskakuje stojący zza rogiem Niemiec, który zaczyna go dusić – by go z siebie zrzucić, trzeba szybko wciskać na zmianę lewy i prawy trigger. W innej kompania wpada do łodzi, w której trzeba wiosłować machając prawą gałką. Również zakładanie ładunków wybuchowych powiązane jest z podobną minigierką. **Te sekwencje niewiele wnoszą do rozgrywki**, w rzeczywistości tylko wybijają z rytmu. Druga nowinka to możliwość podnoszenia leżących na ziemi granatów i „odrzucania" ich przeciwnikowi.

Niewiele zmienił się również multiplayer. Wcześniej, w konsolowej wersji Call of Duty 2 możliwa była rozgrywka dla maksymalnie ośmiu graczy – teraz ich liczba potroiła się do dwudziestu czterech. To już coś, ale wszyscy, którzy bawią się sieciowymi FPS-ami wydawanymi na PC, są już przyzwyczajeni (głównie za sprawą serii Battlefield) do dużo większej liczby uczestników na jednej mapie – tak naprawdę nie ma się więc czym ekscytować.

Nie na PC, buuu...

Koniec końców Call of Duty 3 to gra, którą dużo bardziej opłaca się wypożyczyć, niż kupować. Kampania dla jednego gracza to bardzo efektowny, opatrzony wyjątkowej klasy oprawą audiowizualną film wojenny, w którym możemy wziąć udział – nawet jeśli tylko w roli postaci drugoplanowej, która nie ma żadnego wpływu na scenariusz kolejnych wydarzeń – i tak warto to przeżyć. Szkoda, że posiadacze PC-tów zostali pozbawieni tej możliwości, a świadomość, że w porównaniu z Call of Duty 2 najnowsza część serii to jednak krok wstecz to mimo wszystko marne pocieszenie. Nie lubimy Activision... :(**CDA**

Ave!

...BO POWODA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Hej! Ponoć kto się śmieje szczerze w Nowy Rok, ten się śmieje cały rok... Zobaczymy, czy to działa! Oto kolejna porcja wyszperanych z Netu śmieszności.

Najnowsza gra!

Najnowszy HIT na rynku gier!

Tytuł gry: „Wybory v.1.1"
Tytuł oryginalny: „Election v.1.1"
Wydawca: Państwowa Komisja Wyborcza Ltd. (C) 2006

Wreszcie jest! Długo oczekiwana Złota Edycja zawierająca liczne dodatki i udoskonalenia w stosunku do poprzednich wersji.

(+) Nowe rodzaje broni: szybkostrzelna plakatownica, miotacz ulotek i wiele innych...

(+) Możliwość gry w trybie multiplayer – tworzysz bloki wyborcze i sam decydujesz o przydziale mandatów.

(+) Nowa, dopracowana grafika - teraz fotorealistyczne plakaty wyborcze i 256 nowych wersji ulotek.

(+) Ulepszony generator programu wyborczego. Możesz teraz dowolnie regulować udział bełkotu, obiecanek i frazesów.

(+) Poprawiono Panel Kandydata i dodano wskaźnik poziomu błota do obrzucania kontrkandydatów oraz wskaźnik wiarygodności.

(+) Nowe stroje kandydata: teraz dostępny Sweter Wyborczy i 12 modeli Czapek Uszatek.

(+) Nowość: generator nazwy Komitetu Wyborczego!

(+) Nowe poziomy: teraz możesz również wystartować jako kandydat na Pierwsze Lepsze Miejsce.

(+) Nowe możliwości edycji: kopiuj i wklej – stwórz własną reklamówkę wyborczą z materiałów innych kandydatów, dodaj podpisy, komentarz głosowy i... sukces murowany.

(+) Szukaj i zamień: możesz przeszukiwać życiorysy kontrkandydatów do 4. pokolenia wstecz.

(+) Nowe kody do wpisania w trakcie gry:

pkwIAmFromPis = możesz zajrzeć do Szafy Lesiaka
pkwLPRMode = możesz tworzyć blok wyborczy dowolnym komitetem
pkwFuckTheDuck = Twój Kandydat dostaje nową broń: plakat z Wielkim Bratem

Minimalne wymagania:
System operacyjny: OS ResPublica IV (lub wyższa)
Minimalna ilość pamięci: 1 mózg (zalecane 2)
Karta graficzna: zgodna z DirectX, musi zawierać TV-OUT

Z czego śmieją się Rosjanie

Wiecie co, w Mongolii jest zwyczaj, że gdy rodzi się syn, ojciec sadzi drzewo. Jeśli z syna wyrasta dureń, rodzina to drzewo ścina. Byłem w tej Mongolii. Kurna, step po horyzont!

Odkąd żeńskie drużyny piłkarskie przyjęły zwyczaj wymiany koszulek po meczu, oglądalność znacznie wzrosła.

Wprowadza się nowy podział kabinowy w samolotach Aeroflotu : 'business class' i „biznes nie wypalił".

Większość Rosjan umie pływać pieskiem. No cóż, jakie życie, takie pływanie.

Gość w celi pyta:
– Panie sierżancie, dlaczego tu się znalazłem?
– Jako uczestnik pijackiej rozróby.
– O, to świetnie, a kiedy zaczynamy?

Pewien rosyjski trener tak zgrał jedną drużynę piłkarską, że wszystkich równo ogrywała. Zapytano go o tajemnicę sukcesu. Odpowiedział:
– To proste. W ataku Czeczeni – walą równo. W pomocy – Gruzini, z nimi się wróg nie dogada. W obronie – Azerowie, jak nie zapłacisz – nie przejdziesz. A na bramce – żydowski prawnik. Nawet jak strzelisz mu gola, to tego nie udowodnisz.

Informatyczny list miłosny

Moje Najsłodsze Ciasteczko! :-)

Kocham Cię bardziej niż swój komputer! Uwierz mi, bo to szczera prawda. Zainstalowałaś we mnie wszystko, co najlepsze. Twoje zdjęcie mam na tapecie. Moje serce czule dla Ciebie klika. Moje myśli pędzą ku Tobie stumegabitowym strumieniem we śnie i na javie. Twoja miłość uruchomiła ponownie moją radość życia, a wszystkie zmartwienia poszły do kosza. Przywróciłaś mi wrażliwość, kiedy już myślałem, że została bezpowrotnie usunięta.

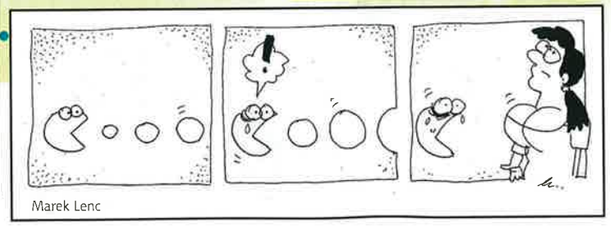
Sprawiasz, że moje serce drży z częstotliwością gigahertza! Zhakowałaś mój mózg i wpisałaś w rejestrze swoje imię. Tylko Ty potrafisz surfować po moich uczuciach, jednocześnie eksplorując moje emocje. Kiedy próbuję się z Tobą połączyć, a Ty nie odpowiadasz, jestem jak plik multimedialny bez odtwarzacza.

Wizualizuję Twoją kompatybilność, gdy zamykam oczy i gdy otwieram okna, by wypatrywać Twojego widoku. Tylko Ty możesz się zalogować w moim sercu i nigdy się z niego nie wylogowywać. Marzę o tym, by służyć Ci dożywotnią gwarancją. Nie musisz mnie szukać, bo jesteśmy zawsze razem jak dwa rdzenie w jednym procesorze. Wszędzie widzę Twój login. Daj tylko hasło, a pomknę do Ciebie światłowodem!

Przeskanowałem swoje życie i jestem zainfekowany wyłącznie Tobą. Tego wirusa nigdy nie usunę, bo i nie chcę. Sformatowałaś mi życie i wgrałaś szczęście.exe.

Proszę, uwierz w moje słowa. Jesteś mi droższa niż sieć bezprzewodowa!

Marek Lenc


Marek Lenc

Cza[d/t]owe dialogi

Prosto z bash.org.pl

<baton> czajcie akcję, mam z kumplem LANa na 60 metrów kabla i przechodzi ten kabel górą przez okna. Patrzę, a tu kabel tak naprężony, że zaraz mi kartę sieciową wyrwie. Patrzę przez okno a tam sąsiadka pranie sobie powiesza na kablu od sieci...

<mastah> artykuł na onecie: *„Tesco chce zatrudniać całe rodziny"*
<kolo> No to wreszcie święta spędzą razem :)

<mistrz_zielony> Reklama gg 8.0 *(śpiewana przez Michała Wiśniewskiego)*
<mistrz_zielony> Ciągle padam!
Nie przejmuję się zupełnie userami
W 8.0 poczęstuję was lagami
Uninstall będzie niedostępny latami
Ooo taak!
Gadu Gad

<pomek> Życie jest piękne! Jeśli prawidłowo dobierze się środki antydepresyjne...

<v> Ku**a!
<tomasz> Co sie stalo?
<v> 5 lat w technikum, 5 lat na studiach, umiem administrować systemy Windows, Linux, unix,BeOS-podobne, znam c++, java, PHP, znam Flash, Corela,PhotoShopa, ms office, w ch*j innych!
<tomasz> !??
<v>... I nawet w Mc Donaldzie mnie nie chcą przyjąć :/

<Leffmeister_> Jedyne co jest godne polecenia w Lubartowie to obwodnica.
<Leffmeister_> Pozwala ominąć to miasto.

<Jurgen> Wiecie kiedy błędy Windowsa sa najbardziej odczuwalne? Kiedy mam za plecami 800W głośniki podłączone pod kompa i włączone na cala moc– i te charakterystyczne „Diiinnnng"

<markit> Wczoraj wyszedłem na stare miasto, a tam pełno dresów pod Mariackim
<Morfi> To nie są dresy!!
<markit> ?
<Morfi> To nowohuccy mieszkańcy w strojach ludowych!

<Fucin> Jak tak dalej pójdzie nigdy nie uda Ci się zerwać z hazadrem!
<on1985> A założysz się?

<hani_md> Raz byla impreza, na której nie piłem nic.
<ksz> Twoje chrzciny?

<kazio> Ile ty w ogóle masz lat?
<Rogas1992> Mam w nicku
<kazio> lol Jesteś idiota ludzie nie żyją 1992 lata!

<Maczek> Szanse na odziedziczenie bezpłodności przez dzieci są niewielkie.

<a> O Boże jak ona ma najeb**e... ladnie ja popierd***ło...co ona robi...
<b> Co, panna?
<c> Siostra?
<d> Mama??

<a> Nie... moja drukarka ;ppp

<prowadzacy> Kto z was chodził po Tatrach??
<student> Zależy po ilu?...

<Adek> Echh kiedyś dziewczyny potrafiły gotować jak ich matki...
<Radogoszcz> Taa, a teraz potrafią pić jak ojcowie ;D

<Mr.Oizo'89.pl> Uczysz się na biologię?
<creativuzz> No już godzinę siedzę nad książką
<creativuzz> I tak mi się jej nie chce otworzyć że ja pier#@!#$

<don_vito> Prz****ane było za komuny jak na półkach sklepowych by np. tylko olej z octem
<iks> Hmm, może w małych sklepach tak, ale w Carrefourze?!

<qrack> Wstaję o takiej strasznej godzinie kiedy na gg jest tylko Wałęsa i Infobot

<Tato> Słuchaj... gdzie jest encyklopedia ?
<Michal> Nie wiem... co chcesz? to Ci znajdę na wikipedii
<Tato> pod grzejnik chce podłożyć

IE i pochodzić tę ostatnią chwilę po necie, jest duża szansa, że coś wam zje dane.

<kotu> Mroczki na filmie to wina kodeków?
<grzes> Nie, doboru aktorów

<Pabox> Na TVNie w przerwach Władcy Pierścieni v3 puszczali cos takiego: najpierw leci krótka zapowiedź tvnowska reklamy (te tym-tu-tym i te kółka ;p) z napisem „Tylko jedna reklama"
<Pabox> ...Po 10 minutach zacząłem się śmiać

<młody> Jakie masz IQ
<DZiku> 83.233.454.122

<Barney> Dzisiaj byłem na cmentarzu z siostrą. Siora mówi: o kurde, nie wzięliśmy łopatki.... a jakiś koleś co to słyszał: a co Pani chce do rąk własnych te kwiatki dostarczyć?

<bober> Jak nazwać policjanta wynurzającego się z mgły?
<lex> ...
<malllaa> ?
<bober> Dog in the fog :)

<Mari> Gram w literaki... mam litery... *e, e, i, o, a, h* i pusty...
<Shalick> Możesz ułożyć cytat z pornola.

<he||fire> czczesz
<he||fire> jest ktoś z Krakowa?
<he||fire> =]
<GaRgArIn> smok wawelski jest z Krakowa
<he||fire> ta, i pan Twardowski
<quest> on jest z księżyca
<he||fire> z księżyca to jest czarodziejka
<he||fire> nie wkręcaj kolo :P
<quest> ich było troje
<quest> tzn. trzy czarodziejki ;P
<he||fire> trzy to były świnki ;)
<GaRgArIn> nie
<GaRgArIn> ich było troje
<quest> i wilk
<GaRgArIn> ich troje
<omc_dr> ich troje z łodzi jest chyba
<quest> z-łodzi-eje
<Plu> czarodziejek było dziewięć
<GaRgArIn> heeh
<Raph> wilk to był z kapturkiem
<GaRgArIn> kapturek już nie występuje
<GaRgArIn> to już jest koniec
<quest> złamał nogę
<GaRgArIn> we wnyki wpadł
<he||fire> nie umiecie opowiadać bajek ;)

<marcin> Napis na grobie informatyka: „kowalski.zip"

<ladzik> a jak nie zdam matury, to wezmę się za politykę :)

Z kart (sieciowych) historii

Początki systemu operacyjnego Polonix giną w pomroce dziejów. Niektórzy jednak twierdzą, że u źródeł Polonixa leżą dwie sieci lokalne: VisLAN i PoLAN. W jakiś sposób doszło do ich połączenia i tak powstał Polonix v1.0. Trudne były to czasy, użytkowników pozyskiwano agresywną kampanią reklamową przy użyciu raczej hardware'u (określenie „twardy towar" jest tu jak najbardziej uzasadnione – główne narzędzia marketingu bezpośredniego wykonywane były ze stali i drewna, wspierane ogniem i siarką). Od razu rozwinął się też system opłat licencyjnych za użytkowanie Polonixa. Jak wiadomo z dobrze poinformowanych źródeł, niepłacący mieli okazję przetestować na sobie nową technologię overburningu. Nie było zatem zbyt licznych przypadków nielicencjonowanego dostępu do systemu.

Swoją drogą, jeśli chodzi o legalność, niektórzy twierdzą, że Polonix został bezprawnie skopiowany od użytkowników systemu Bohemix. Dlatego po dziś dzień mało kto wie, o co tak naprawdę w nim chodzi.

Obsługa Polonixa v1.0 była dość trudna – wiele rzeczy wykonywano ręcznie, a znakomita większość poleceń wydawana była w języku Latin I. Odnotowano też podówczas pierwsze ataki hakerów zza zachodniej granicy, co zaowocowało powstaniem pierwszego firewalla na Odrze.

<Rafik> Każda rybka może być złota – wystarczy w panierce obtoczyć.

<kaktus> jesteś idiotką czy kretynką?
<magda> CoooooO!!!??
<katkus> nic, nic tylko głośno myślę.
<magda> a to dobshe bo myślałam że mash cos do mnie :)

<pietshaq> Wymyśliłem nową stałą matematyczną. Nazywa się ęć i wynosi w przybliżeniu 1,85840734641O2... I za cholerę nie wiem, do czego się może przydać, ale spełnia przynajmniej równanie: *pi* + ęć = 5

<plattner> Słyszałem ze jak policja puka do drzwi to dobrze jest włączyć

Myśli różne

Jakie opakowania są najdroższe? Pudełka do gier. Na giełdzie gra bez pudełka kosztuje 25 zł, a w sklepie razem z pudełkiem 150 zł.

Każdego, kto mi powie, że nie jestem pacyfistą – od razu zabiję.

Kobiety są jak samochody – wszyscy marzymy o Ferrari, niektórzy chcieliby mieć ciężarówkę, a i tak większość z nas kończy w autobusach.

W dniu wczorajszym z powodu silnych mrozów w Suwałkach odwołano koncert grupy ICH TROJE. Który to już raz przyroda staje w obronie ludzi...

Jaka jest różnica między mężczyzną a kobietą? Kobieta wymaga wszystkiego od jednego mężczyzny, a mężczyzna wymaga jednego od wszystkich kobiet...

Córka Lecha Kaczyńskiego zamierza zdawać na akademię. Konkurencja ogromna – 42 uczelnie na jedno miejsce.

– Jak ruskie koty płacą za opiekę i ciepły kąt swoim właścicielom?
– We wrublach.

Ja to mam takiego pecha, że nawet jak mi kamień z serca spadnie, to trafia mnie w stopę...

Przeczytałem całych „Krzyżaków" w 2 sekundy. Nic nadzwyczajnego, w końcu to tylko 9 liter...

Kiedyś lubiliśmy się z bratem bawić w policjantów i złodziei. My byliśmy złodziejami, a policjantami byli policjanci.

Gdyby nie to, że telewizor i lodówka są od siebie oddalone, niektórzy w ogóle nie uprawialiby sportu.

– Lech Kaczyński był dobrym prezydentem – powiedzieli ludożercy.

– Na czym polega mezozoik praktyczny w rosyjskiej szkole?
– Przy tablicy Jura z kredą w ręku opowiada o triasie.

Przemysław Gosiewski zapowiedział, że również Włoszczowa otrzyma 48 samolotów F-16.

Jestem przeciwko pikietom, protestom i manifestacjom. Tylko nie wiem, jak to okazać.

Wilki-kanibale – i wilki syte, i owce całe.

Często krwawię podczas golenia. Takie jest to ranne golenie.

Mieszkał w domu z sześcioma braćmi. Tak właśnie nauczył się tańczyć – czekając na wolną toaletę.

Sprzedam szalik kibicowski, mało zakrwawiony.

Pewien facet kupił książkę z poradami, jak zapobiegać łysieniu. Niestety, zanim zdążył ją przeczytać, kartki zaczęły wypadać...

Odnaleziono tajne miejsce pochówku dublerów Jackie Chana.

– Jaka jest różnica między walcem angielskim a walcem wiedeńskim?
– Walec angielski jeździ lewą stroną.

Wczoraj postanowiłem rzucić picie. Dzisiaj rano stwierdziłem, że... nie dorzuciłem.

Chodzą plotki, że jestem rasistą. To nieprawda! Ja naprawdę bardzo lubię czarnuchów!

Kupiłem stołowe piłkarzyki w promocji. Teraz tylko muszę dokupić stół...

W stołówce w kolejce po zupę rozmawiają dwaj studenci:
– Masz jakieś wieści z domu?
– Niestety. Ani złotówki.

Mój chirurg plastyczny mocno zalazł mi za skórę...

Nie lubię piwa, ale ono uwzięło się na mnie.

Uczeni radzieccy skrzyżowali skunksa z gadającą papugą. Teraz ta swołocz chociaż przeprosić potrafi...

Polska i Rosja są jak dwie butelki wody mineralnej. Tyle że ta nasza jest bez gazu.

Nie doszło do planowanego zlotu grabarzy. Jedni koniecznie chcieli, by miejscem zlotu była Częstochowa, drudzy woleli Zakopane.

Terroryści mieli w USA dwie sprawy do załatwienia. Udało im się załatwić obie za jednym zamachem...

Wyszedł rolnik orać pole, niestety było elektromagnetyczne.

Mężczyźni i kobiety zgadzają się tylko co do jednego – nie można wierzyć kobietom!

Palaczka zaszła w ciążę. Trzymała się dzielnie bez papierosa przez pełne dziewięć miesięcy, choć z czasem było jej coraz trudniej. W końcu dziecko się urodziło i dało jej popalić.

Zakochany chłopak potrafi uwierzyć, że nie lubi piwa...

Możliwość szybkiego poznania obcego języka w dużym stopniu zależy od techniki pocałunku.

Postaraj się zrozumieć swojego psa. Przecież zwierzę czasem musi „hau, hau", żeby nie „wof, wof" z „wrr, wrr", że aż „auuuuauuauu"!

Wpadki językowe

W Warszawie jest takie coś jak piekarnia, która nazywa się „Putka". Ot, piekarnia Putka. Po bułgarsku natomiast słowo *'putka'* oznacza nic innego jak *„p***zda"*. Wyobraźcie sobie śmiech znajomych Bułgarów, którzy widzą taką nazwę piekarni. Druga sprawa, też chlebowo-zbieżno-językowa: po polsku bułka to bułka, po bułgarsku natomiast *„bułka"* to określenie panny młodej.

★★★

Wyjazd do Londynu z wycieczką. Chciałam się ładnie zapytać pana, kim jest? No i walnęłam (u mnie z gramatyką angielską krucho zawsze było): *Who you*? Pan doskonale wiedział, że wycieczka z Polski, ale wycieczka nie wiedziała, że pan również. No i pan się obraził, a ja tylko grzeczna chciałam być!

★★★

Naszych konduktorów w PKP rozwalają regularnie Rumuni, którzy na widok takowego, po raz drugi przeglądającego przedziały z uśmiechem, informują go: *„Dupa kontrola!"*. „Dupa" oznacza, że już było... Takie *„fal dupa fal"* znaczy fala za falą. A *„dupa mazura"* to najnowsza moda, zaś *„dupa boli"* to rekonwalescent. Szczególnie pasuje do chorych na hemoroidy. :)

★★★

Na jednej z pierwszych lekcji niemieckiego w LO wszyscy się po kolei przedstawiamy: *Ich heise...* Jeden kolega (był już na końcu i mógł się trochę nasłuchać, jak wszyscy mówią) wywołał śmiech klasy następującym stwierdzeniem: *Ich Scheisse Artur*. Dla niezorientowanych *Scheisse* oznacza g****!

★★★

Goście ode mnie z dzielnicy jeździli parę lat temu do Niemiec na jumę. No i jadę raz pociągiem, a jeden z nich nie miał biletu, więc schował się w kiblu. Przyszła konduktorka i szarpie za drzwi od kibla, a ten mówi: – *Ich kupen...*

★★★

Znajoma miała chłopaka Irlandczyka (teraz jest jej mężem), który właściwie nie potrafił mówić po polsku (pracował jako native speaker) i jak do niej dzwonił, a odebrał ktoś inny, mówił:
– Gosia prosie.
Po zwróceniu uwagi, jak to brzmi, przestawił się na:
– Prosie Gosie.

★★★

Babcia moja, w Dojczlandii będąc, postanowiła zaszaleć i córkę swą, a mą ciotkę, budzikiem obdarować. Zakupiła takowy w Kaufhoffie. Jakież jednak było jej zdumienie, gdy rozpakowawszy nabytek (docieklivość popłaca), nic w środku nie znalazła. No, cały werk ktoś wcześniej zaiwanił. Babcia odważnie potuptała z reklamacją, nie zrażając się tym, że niemieckim nie włada. Do Kaufhoffu wparowawszy, osobnika z obsługi ucapiła, budzik ku górze wzniosła i do wiadomości tłumnie zgromadzonych *„SCHEISSE!"* po trzykroć oznajmiła.

Piorunem jej wymienili!

★★★

Jednym z popularniejszych nazwisk na Węgrzech jest ----> *Kutas* (tyle że u nich „s" wymawia się jak „sz"). *'Cipo'* to z kolei obuwie, a naprawa obuwia (szewc) to *'cipo aruchas'*.

★★★

Autentyczne fragmenty z tłumaczeń dokonanych przez gimnazjalistów:

I smell smoke – jestem małym smokiem (nie to, że „czuję dym")

Two hours each evening – dwa konie jedzą kolację („dwie godziny każdego wieczora"; brzmiałoby bez sensu)

There were clouds in the sky – tam było dużo strojów narciarskich („na niebie były chmury"; zdecydowanie zbyt prozaiczne)

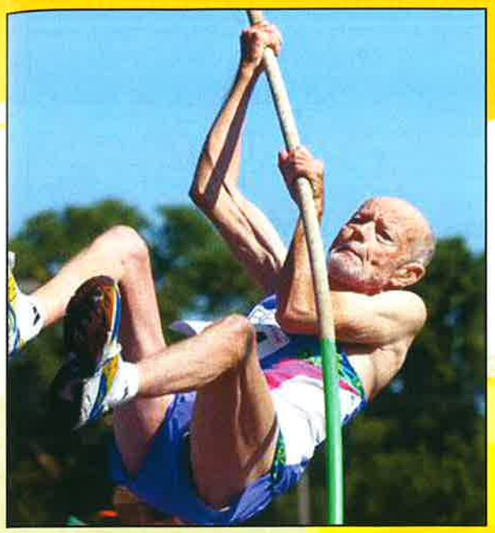
★★★

Słyszałem raz, jak jeden znajomy Amerykanin zamawiał złocisty trunek w barze: *„poprose piwo w plastikowej kupie"*. (chodziło o 'cup' – kubek)

★★★

Lekcja angielskiego, kolega wyrwany do odpowiedzi. Miał mówić, zdaje się, o zwierzętach (albo o domu/rodzinie) i tak oto rzecze:
– *I've got a dog. God is big...*
Miało być *'I've got a dog. The **dog** is big'*.

Pani profesor też uzębienie pokazała.



Autentyki

Kumpel z sobie tylko znanych powodów wybrał się do przychodni. Wchodzi do gabinetu zabiegowego i oczom jego ukazuje się następujący widok: parawan. Za parawanem leży kolo, tylko nogi wystają. Koło kolesia krząta się pielęgniarka... Dodatkowo efekty dźwiękowe w postaci: *„piik, piik, piik, piiiiii iiiiiiiiiii..."*. Kumpel zbladł... I tu następuje ciąg dalszy: *„...Wybiła dziesiąta! Pora na serwis informacyjny"*.

★★★

Szczurkowi się zachorowało. Zwierz sympatyczny, toteż w te pędy do lekarza. Weterynarz zbadał, osłuchał, antybiotyki przepisał. Po kilku dniach poprawy znowu mu się osłabło. Pytam wprost weterynarza:
– Jak długo w końcu żyje szczur? Może pora na niego?
Chłop po głowie się podrapał i rzecze:
– Szczur ma to do siebie, że żyje, żyje, a potem nagle nie...

★★★

Koledzy mają polewkę. Oddział banku przesłał coś faksem, ale doszła biała kartka jedynie z ich numerem faksu. Więc koledzy napisali na tej kartce: *„Doszedł faks widmo! Proszę przesłać jeszcze raz!"*. Chwilę potem ponownie doszła biała kartka... Odpisali: *„Widmo nr 2. Proszę odwrotnie włożyć kartkę do faksu!"*. A po trzeciej białej: *„Odwrotnie nie oznacza do góry nogami. Limit prób wyczerpany. Skontaktuj się z obsługą faksu!"*.

★★★

Mam szefa, dyrygenta, który kiedy miał 11 lat, wyjechał z Polski. Teraz ma 60. Dopiero od pięciu lat (od kiedy zastał naszym szefem) kilka tygodni w roku spędza w Polsce, więc nie zawsze mowa ojczysta jest dla niego łatwa. To tyle tytułem wstępu.

Próba orkiestry przed koncertem. Dyrygent nie wskazał wejścia oboiście. Przeprosił i powiedział:
– OK. Na koncercie już się nie pomylę. Zrobię panu dobrze lewą ręką.
Po naszej reakcji (100 luda) zorientował się, że coś palnął. Po wyjaśnieniach stwierdził:
– Jesteście najbardziej amoralną orkiestrą na świecie.

Na kolejnej próbie:
– Jak się po polsku nazywa ten instrument?
– Wibrafon.
– Jak tu jestem, to boję się cokolwiek przy was powiedzieć...

★★★

Łykend. Siedzimy sobie z Łylim i tradycyjnie niszczymy chmiel, w tle Kora z Manaamem sympatycznie psuje ciszę. Się mi refleksyjnie zrobiło w związku z tym, więc zagajam:
– Wielu wielkich już odeszło: Hendrix, Vaughan, Morrison, u nas Niemen, Riedel – ale niektórzy to jeszcze się dzielnie trzymają...
Kora się drze, Łyli przestaje na chwilę ssączyć...
– Mmmm...
Zachęcony aplauzem kończę myśl:
– Chociaż i tak wszystkich prędzej czy później zeżrą robaki...
Łyli zamyśla się głęboko poruszony moim odkryciem, Jackowska wyśpiewuje kolejne wersy. Łyli wsłuchuje się z namaszczeniem – zaraz objawi swoje przemyślenia:
– Mmmmno... Ewentualnie korniki.

★★★

Jadę autobusem miejskim. Miejsca siedzące zajęte, kilka osób stoi. Na jednym z przystanków wsiada facet z wędką. Stawia ją pionowo na podłodze. Na następnym przystanku wsiada inny facet i po skasowaniu biletu chwyta za wędkę powyżej dłoni właściciela. Mina wędkarza nie do opisania. Gdy wysiadałem, gościu dalej trzymał się jego wędki.

★★★

W Andrzejki byłem z żoną na imprezie organizowanej przez jej zakład pracy. Zabawa fajna, głównie tańce. Po paru godzinach podczas jednej z przerw w tańcu, siadając do stołu [K]oleżanki żony zagadują [W]ojtka – męża jednej z nich:
[K] – Wojtek, ale ty jesteś mokry...
[W] – Eee tam, na dole jestem bardziej mokry...
Wszyscyśmy oczy szeroko ze zdziwienia otwarli...
[W] – Nooo, 1000 metrów pod ziemią jest bardziej gorąco!
Wojtek jest górnikiem.

★★★

Jest to jedna z wielu przygód, która zdarzyła się Douglasowi Baderowi, angielskiemu asowi myśliwskiemu z drugiej wojny światowej. Facet był niesamowitą postacią, dość powiedzieć, że nie miał obu nóg i latał – z protezami, przy tym dowodził skrzydłem myśliwskim. Kiedyś w trakcie akcji zobaczył dwa niemieckie samoloty. Wszedł im na ogon. W tym momencie niemieccy piloci zorientowali się w sytuacji. Próbując zejść z linii strzału... zderzyli się ze sobą. Po powrocie do bazy Bader napisał następujący raport: *„Zgłaszam zniszczenie dwóch Me-109. Zostały przeze mnie przestraszone na śmierć"*.

Ale kiedyś i jemu się noga powinęła, bo został zestrzelony i ratował się skokiem ze spadochronem. Niestety protezy zostały w płonącej maszynie. Douglas dostał się do niewoli, w której strasznie narzekał na utrudnienia spowodowane brakiem specjalistycznych protez. A że cieszył się wielkim autorytetem – także wśród Niemców – doszło do tego, że odpowiedni szefowie Luftwaffe i RAF-u zawarli ciche porozumienie... I pewnego razu nad obozem jenieckim pojawiła się rozpoznawcza alianckа maszyna, nie niepokojona przez niemieckie myśliwce, z której na spadochronie zrzucono odpowiednie protezy dla Badera. I wszyscy byli szczęśliwi, a Bader w dużo lepszym nastroju doczekał końca wojny w obozie.

SPIS RZECZY

Vista
Krótko i na temat (numeru) – piszemy o nowym systemie operacyjnym Microsoftu. Czy warto kupować go już teraz? **s. 110**

Newsy, ciekawostki, ploty
Najgorętsze informacje z branży elektronicznych zabawek. Szukaj ich na **s. 114**

Testy sprzętu
Pod koniec roku św. Mikołaj przyniósł nam sporo zabawek. Jak wypadły w naszych testach, przeczytasz od **s. 116**

Konsola marzeń
To była propozycja nie do odrzucenia – opisać dla czytelników CDA nową konsolę Sony. Co z tego wyszło, czytaj na **s. 126**

Fotoblogi i vblogi
Gdzie je zakładać, jak je prowadzić, by były atrakcyjne. O tym piszemy na **s. 130**

E-papier
Czyli o tym, jak będzie wyglądać prasa (także growa) w przyszłości. Sekret ten zdradzamy na **s. 132**

Konfigurator
Comiesięczny przegląd optymalnych konfiguracji sprzętu – tym razem na s. 134

Nie daj się nabrać
Aby już nikt nie odważył się wykorzystać waszej niewiedzy – wracamy z działem NDSN. Wielki (?) powrót na **s. 136**

Magazyn
Wysyp gier mamy za sobą, jest więc czas, by poczytać, posłuchać i pooglądać coś innego. Hut czyta komiksy, Czarny Iwan książki, razem piszą o swoich przeżyciach na **s. 139**

Vista

Po pięciu latach od premiery XP czeka nas następna duża zmiana. Bo nowy Windows to nie tylko ładniejszy wygląd, ale także kilka nowych rzeczy mających uprzyjemnić codzienne z nim obcowanie. Oraz bonus, bez którego obyć się nie może – problemy wieku dziecięcego...

Vista a la Aero

Co nowego?

Interfejs Aero

By go uruchomić, potrzeba jest karta graficzna kompatybilna z DirectX 9 (czyli **co najmniej Nvidia 52xx, Radeon 95xx lub dowolny z X na początku**) z 64 MB pamięci, **procesor 1 GHz oraz 1 GB RAM-u**. Aero wymagania ma prawie jak gry, ale w zamian otrzymujemy całą masę wodotrysków: przezroczyste okienka, nowe animacje czy „żyjące" miniaturki, które może do życia niezbędne nie są, ale do szczęścia jak najbardziej. Dzięki nim całość sprawia bardzo miłe wrażenie i uprzyjemnia nawet najbardziej banalne czynności. Jedyny problem to stare ikony (np. od gier) – przy nowych są po prostu brzydkie.

Pasek boczny

To kolejny bajer, dzięki któremu możemy np. wyświetlić duży zegar, kalendarz, zrobić mały pokaz fotografii czy zapisywać informacje na żółtych karteczkach. Nie jest to nic nowego (jego funkcjonalne odpowiedniki dla obecnych wersji Windows pojawiły się parę lat temu), poza tym na zwykłych monitorach zjada dużą część ekranu – ale za to na panoramicznych... Do tego jego wygląd można niemal dowolnie zmieniać, bo każda z opcji dostępnych na pasku to osobny „gadżet", tak więc każdy powinien coś dla siebie znaleźć (pogoda, kursy akcji czy czytnik RSS dostępne są już teraz).

Wyszukiwanie

W porównaniu do poprzednich wersji Windows, **działa błyskawicznie** (naprawdę błyskawicznie – po zaindeksowaniu plików na odpowiedź czeka się ułamki sekund!) i pozwala wyszukać nie tylko pliki po nazwie, ale także maile czy dokumenty po ich zawartości (czyli np. wszystkie dokumenty Worda zawierające słowo CD-Action). Co jednak ważniejsze, każde z pytań może zostać zapisane jako „Folder wyszukiwania" – wystarczy go otworzyć, a Windows jeszcze raz wyszuka wszystkie pliki spełniające nasze wymagania.

Bezpieczeństwo

Poza ulepszonymi narzędziami znanymi z XP, pojawił się **nowy sposób zarządzania kontami użytkowników**, który w teorii powinien zapobiec rozprzestrzenianiu się wirusów oraz zminimalizować straty, jakich może dokonać złośliwy program. W praktyce jego skuteczność będzie można ocenić dopiero w jakiś czas po premierze nowego systemu, natomiast już teraz niektóre programy nie bardzo potrafią się przez niego „odnaleźć". Bo choć np. w trakcie instalacji pojawia się okienko, w którym możemy pozwolić programowi instalacyjnemu na dokonanie zmian w plikach konfiguracyjnych, to jednak zdarzają się sytuacje, w których to nie działa. Przykładem niech będzie program do aktualizacji Neverwinter Nights 2, który o żadne dodatkowe prawa nie pytał, a bez nich zadziałać nie chciał... Innymi słowy, wygląda na to, że jest bezpieczniej, ale nowe zabezpieczenia potrafią także – przynajmniej na razie – utrudnić normalną pracę.

Szybkość

Vista potrafi wykorzystać zarówno pamięć USB, jak i mające dopiero trafić na rynek hybrydowe dyski twarde (zawierają dodatkową pamięć Flash) do przyspieszenia uruchamiania komputera. Do tego, jeśli mamy dużą ilość pamięci RAM (przynajmniej 2 GB), najczęściej uruchamiane programy są automatycznie ładowane do pamięci, przez co ich uruchomienie ma być znacznie szybsze. Do tego dochodzi **ulepszona obsługa ekranu** sprawiająca, że ma się wrażenie, iż programy działają sprawniej plus jeszcze kilka innych ulepszeń, jeszcze bardziej technicznych. **Pierwsze wrażenia są zachęcające, a komputer faktycznie wydaje się bardziej żwawy niż pod XP-kiem**. Niestety by to dostrzec, trzeba mieć... szybki komputer, inaczej znaczna część ulepszeń pozostanie nieaktywna.

Interfejs Aero do życia niezbędny nie jest, ale do szczęścia – jak najbardziej!

32 czy 64?

Każda wersja Visty dostępna będzie w wersjach 32- oraz 64-bitowej, przy czym to od użytkownika zależeć będzie, którą zainstaluje. Zaletą wersji 32 jest przede wszystkim większa na początku kompatybilność i dostępność sterowników, ale przyszłość należy do 64 – bo tylko ona będzie potrafiła skorzystać z więcej niż 4 GB pamięci RAM (jest to ograniczenie sprzętowe, a nie zła wola Microsoftu). Innymi słowy – przyszłość należy do 64, ale... to dopiero przyszłość, bo na razie wystarczająco dużo problemów nastręcza wersja 32.

Jaki mamy wybór?

Vista dostępna będzie w kilku wersjach różniących się możliwościami i ceną:

Windows Vista Starter – dostępny tylko w krajach rozwijających się (nie u nas), najbardziej ograniczony, ale i najtańszy. Cena nieznana.

Windows Vista Home Basic – podstawowa wersja Visty, pozbawiona interfejsu Aero, ze standardową obsługą multimediów, ograniczona do jednego procesora i 8 GB pamięci (w wersji 64-bitowej, wszystkie wersje 32-bitowe mają limit 4 GB). Cena wersji pudełkowej to 199$, uaktualnienia 99$.

Windows Vista Home Premium – pierwsza „prawdziwa" wersja Visty, z Aero, multimediami jak w Windows XP Media Center Edition. Obsługuje 2 procesory i maksymalnie 16 GB pamięci w wersji 64-bitowej. Cena wersji pudełkowej to 239$, uaktualnienia 159$.

Windows Vista Business – nie ma obsługi multimediów z Home Premium, ale za to oferuje dodatkowe opcje przydatne w firmach, jak lepszą obsługę sieci, szyfrowanie danych czy możliwość przywrócenia poprzedniej wersji systemu w przypadku awarii. Jest to pierwsza wersja obsługująca 128 GB pamięci w wersji 64-bitowej. Cena wersji pudełkowej to 299$, uaktualnienia 199$.

Windows Vista Enterprise – rozbudowana wersja Business, dostępna tylko dla dużych klientów instytucjonalnych. Cena: tylko w ramach specjalnej licencji.

Windows Vista Ultimate – połączenie wersji Home Premium z Enterprise, czyli wszystko, co Vista ma najlepszego w „najlepszej" cenie (wersja pudełkowa 399$, uaktualnienie 259$).

Uwaga: płyty instalacyjne we wszystkich wersjach są takie same, a wyboru dokonuje się podając numer seryjny. Dzięki temu możliwe będzie wykupienie upgrade'u do lepszej wersji już po zainstalowaniu systemu (z Home Basic do Premium i Ultimate oraz z Business do Ultimate).

Uwaga 2: w Europie dostępne też będą wersje okrojone, bez Media Playera, oznaczone literką N (tylko Basic i Business).

Kupić, nie kupić...

Co przyniesie DirectX 10?

Nowości jest całe mnóstwo, problem tylko, jak je przedstawić – bo dla kogoś, kto nie zajmuje się na co dzień grafiką komputerową hasła w rodzaju „zunifikowane shadery", „większa liczba instrukcji w programie" czy „dynamiczna kontrola przepływu" mówią tyle, co nic. Ważniejsze są efekty, a te mają być powalające. Dzięki zupełnie nowej architekturze i braku kompatybilności z wcześniejszymi wersjami DirectX nowe gry mają działać dużo szybciej (zmniejszy się np. czas, który zużywa się na przesyłanie komend do karty graficznej) i ładniej wyglądać. Znacznie łatwiej będzie się na przykład modyfikowało obiekty, co zaowocuje lepszym odwzorowaniem uszkodzeń czy też realistycznymi lasami. Jak to się sprawdzi w praniu, okaże się jednak dopiero po premierze pierwszych gier. Crysis zapowiada się w końcu niesamowicie – choć z drugiej strony, pierwotnie tworzony był przecież z myślą o DX9... Tak czy inaczej zmienić ma się wiele, w dodatku prościej będzie dokonywać konwersji z konsol nowej generacji, co również należy zaliczyć do zalet Visty.

Vista a gry – obecnie

Oficjalna wersja optymistyczna brzmi: wraz z Vistą pojawi się nowa wersja DirectX, która nie będzie kompatybilna z wcześniejszymi, ale bez obaw, gry wymagające DirectX 9 też zadziałają – dzięki emulacji. Wersja nadal oficjalna, ale już mniej optymistyczna: **ze względu na konieczność emulacji stare gry będą działały około 15% wolniej niż na takim samym komputerze, ale pracującym z Windows XP**. Najlepiej więc nie będzie, ale... czy to aby wszystkie złe wiadomości?

Niestety nie. W chwili obecnej **bardzo dużym problemem są bowiem sterowniki**. Niby Microsoft chwali się, że na płycie będą sterowniki do jakiejś kosmicznej liczby 15 tysięcy różnych urządzeń, ale w praktyce nadal nie ma tych najważniejszych – do kart graficznych. A dokładniej – są, ale nie do końca. OK, do premiery sklepowej Visty trochę jeszcze czasu zostało (choć wersja RTM, czyli „gotowa do tłoczenia" już jest dla wybrańców dostępna, tak samo jak wersja dla przedsiębiorstw), ale tymczasem nawet sterownikom Nvidii do jakości znanej z ich odmiany dla XP jeszcze trochę brakuje. W przypadku ATI jest jeszcze gorzej, zaś najgorzej mają – paradoksalnie – posiadacze jedynych dostępnych na rynku kart kompatybilnych z DirectX 10, czyli GeForce 8800. Bo do nich sterowników... **w ogóle jeszcze nie ma!** Ma się to wprawdzie zmienić w połowie grudnia, ale tego już sprawdzić nie możemy.

Czy w praktyce jest aż tak źle? Postanowiliśmy to sprawdzić samodzielnie, wykorzystując średni zestaw z Konfiguratora. I... cóż, **za dobrze nie jest**. Na najnowszych sterownikach do Nvidii niemal bezbłędnie (jeśli nie liczyć kilku migających tekstur) zadziałał tylko Company of Heroes (przy wysokich detalach i maksymalnej rozdzielczości uzyskaliśmy wynik 25 klatek w porównaniu do 37 pod XP, czyli ponad 30% gorzej). 3DMark 2006 miał już znacznie większe problemy (ale za to uzyskał 4303 w porównaniu do 4645), zaś Call of Duty 2 nie uruchomił się w ogóle. Niepowodzeniem zakończyła się także próba pogrania w Neverwiter Nights 2 – gra nie potrafiła zainstalować patcha, a bez tego zabawa nie ma sensu... OK, to tylko 3 gry (w dodatku nasze „boje" ograniczyliśmy jedynie do ściągnięcia najnowszych patchy i sterowników), ale jeśli chcesz po prostu grać, szybka przesiadka na Vistę nie ma na razie większego sensu.

Stare gry będą w nowym Windows działały co najmniej o 15% wolniej niż w XP.

>>> Uwaga: zbliża się Vista! Zanim ją wpuścisz, dobrze się zastanów!

>>> Nieprzemyślany upgrade może się skończyć bardzo niemiło – to mówiłem ja, twój Duch Opiekuńczy.

Kiedy kupić Vistę?

Oficjalna data premiery dla klientów indywidualnych została ustalona na **30 stycznia 2007**, klienci instytucjonalni mogą się zaś przesiadać od 30 listopada 2006. Do tego trzeba jeszcze pamiętać, że osoby, które po 26 października 2006 kupiły nowy komputer z Windows XP, powinny dostać kupon umożliwiający darmową aktualizację do Visty. Pytanie tylko – czy jest sens się tak spieszyć? Czasu w każdym razie trochę jest, bo wymiana XP na Vistę ma być możliwa do 15 marca 2007.

Czy ten komputer wystarczy?

Designed for Windows® XP
Windows Vista™ Capable

W chwili obecnej można już kupić komputery „przygotowane" na nadejście Visty. Żeby je czymś wyróżnić, wprowadzona dwa znaczki: Windows Vista Capable oraz Windows Vista Premium Ready. Pierwszy z nich daje gwarancję, że Vistę uda się uruchomić, drugi, że będzie działał nowy interfejs Aero. Ale jest też druga strona medalu: by dostać znaczek WVC, wystarczy procesor 800 MHz, 512 MB RAM-u i karta graficzna kompatybilna z Vistą – w praktyce jednak na takim komputerze nowy system operacyjny będzie ledwo chodził, a o graniu można po prostu zapomnieć. Tylko nieco lepiej jest w przypadku komputerów WVPR (procesor 1 GHz, 1 GB RAM-u i karta kompatybilna z DirectX 9) – Aero się uruchomi, ale gry pisane specjalnie dla Visty nie, bo przecież brakuje karty kompatybilnej z DirectX 10. Poza tym pamięci jest i tak za mało, by nowe okna w pełni rozwinęły skrzydła... W sumie więc oba te znaczki nie mają dla graczy większego znaczenia.

>>> Hellgate: London zapowiada się świetnie, ale równie dobrze wyglądał na DX9...

>>> Crysis to najbardziej wyczekiwana gra dla DX10 – już na pierwszy rzut oka widać, dlaczego.

Vista do pracy

Jeśli używasz komputera przede wszystkim do surfowania czy edycji tekstu, a masz wystarczająco szybki komputer, przeciwwskazań do szybkiej przesiadki na nowego Windows w zasadzie nie ma. W zasadzie, bo niestety stare programy antywirusowe nie będą w nowych Oknach działały, podobnie jest np. z firewallami – czyli ogólnie z oprogramowaniem związanym z szeroko pojętym bezpieczeństwem. I choć Vista ma własnego firewalla, a zmiany w architekturze powinny mocno utrudnić pisanie wirusów – cóż, znając determinację ciemnych charakterów, w bezpieczeństwo nowego systemu bym nie wierzył. Innymi słowy: jeśli pracujesz na naprawdę ważnych plikach i zależy ci na jak największym poziomie bezpieczeństwa, poczekaj, aż pojawią się nowe wersje programów, którym powierzasz bezpieczeństwo swojego komputera.

Vista do gier

Jeszcze gorzej jest, jeśli używasz komputera przede wszystkim do grania. W tym przypadku dochodzą problemy z kompatybilnością oraz mniejsza wydajność w przypadku gier, które nie potrafią skorzystać z dobrodziejstw oferowanych przez DirectX 10. W przypadku popularnych tytułów – nawet jeśli jeszcze nie działają idealnie – liczyć możemy jednak na szybką poprawę sytuacji. W końcu zarówno Microsoftowi, jak i samym twórcom gier zależy, by takich problemów było jak najmniej. **Vista jest przecież przedstawiana jako idealna platforma do rozrywki**, a takie problemy do tego obrazu nie pasują. Niestety w przypadku gier starszych sytuacja może być znacznie gorsza i tutaj najlepiej najpierw sprawdzić, np. w Internecie, czy wasza ulubiona gra będzie nadal działała.

Za jakiś czas gracze nie będą jednak mieli wyboru, bo DirectX 10 nie będzie miał wersji dla XP, a tym bardziej dla 98/2K. Jednak do czasu pojawienia się pierwszej gry, w którą zagrać po prostu musimy, bezpieczniej będzie jednak pozostać przy wcześniejszych wersjach Windows.

Vista i multimedia

Trzecią grupę stanowią użytkownicy multimedialni, czyli przede wszystkim posiadacze komputerów z Windows XP w wersji Media Center. Tutaj, przynajmniej teoretycznie, problemów powinno być najmniej. Vista Home Premium oferuje jeszcze większą funkcjonalność, a źródeł potencjalnych problemów jest znacznie mniej. Z tej wersji Visty powinni być również zadowoleni wszyscy posiadacze konsol X360 – oferuje bowiem wszelkie możliwości MCE (czyli np. oglądanie filmów na telewizorze), a przy tym jest to nadal pełnoprawny Windows, nie będzie więc problemów np. z grami (tzn. będą one takie same jak w pozostałych wersjach Visty).

Vista jako opcja

Idealnym wyjściem – o ile ktoś może sobie na nie pozwolić – jest **zainstalowanie sobie Visty jako drugiego systemu operacyjnego**. Bo zmiany przez nią wprowadzone są bardzo przyjemne i przydają się w codziennym korzystaniu z komputera. Dzięki możliwości awaryjnego powrotu do dobrze znanego XP czy 98 niegroźne będą zaś dla nas problemy wieku dziecięcego, które póki co trapią nowe Okna. Tak samo było jednak w przypadku XP, a przecież na ten system w pierwszym roku przeszło niecałe 14% użytkowników wcześniejszych wersji! W przypadku Visty ma być wprawdzie lepiej, ale optymistyczne szacunki mówią o... 16%. |CDA|

Vista jak dinozaury?

LONGHORN

Gdy spytano się szefa Microsoftu, Steve Ballmera, ile to wszystko kosztowało, powiedział tylko: „ostatecznych kosztów nie można oszacować". Oszacowali je za to inni. I wyszło, że przy 10 000 osób pracujących przez pięć lat (prace zaczęto w 2001) i otrzymujących średnią pensję wypłacaną w tej firmie (200 000$ rocznie) koszty poniesione do tej pory to jakieś, bagatela, 10 miliardów dolarów... Stąd też porównanie do dinozaurów – bardzo mało prawdopodobne, by ktoś znowu chciał wprowadzać taką rewolucję, jaką zapowiadano w przypadku Visty (znaczy się Longhorna, bo taka była nazwa kodowa tego projektu). Tym bardziej że w połowie 2004 i tak większość naprawdę rewolucyjnych rozwiązań odłożono na półkę, bo okazały się ślepą uliczką... Czy to prawda, okaże się zapewne niedługo – bo jeśli tak, na nowy system poczekamy nie pięć lat, a maksymalnie trzy, jak to miało miejsce aż do premiery XP włącznie.

- ACER MP-400
- OCZ DDR2 PC2-9200/1150 MHZ FLEX XLC
- GP RECYKO+
- TRACER V8 EXTREME SPEED
- POWERPAL
- TRUST GM-2250
- LEGO MINDSTORMS
- PENTAX K10D
- SAMSUNG X830
- APOLLO SKY CRUISER

Nowy mks_vir

2k7 – tak oznaczona jest nowa wersja programu antywirusowego mks_vir, która jest już dostępna na rynku. Cechuje ją: wzbogacona i udoskonalona funkcjonalność, znacznie mniejsze obciążenie zasobów systemowych, intuicyjność obsługi i nowoczesny wygląd interfejsu. W stosunku do poprzedniej wersji całkowitą nowością jest uzupełnienie pakietu o inteligentny Filtr Spamu w pełni współdziałający ze Skanerem Poczty (obsługującym już SMTP i SSL). Zaporę Sieciową wyposażono dodatkowo w IDS – system wykrywania włamań i możliwość szczegółowego ustawiania reguł ruchu sieciowego oraz blokowania stron internetowych. Wszyscy zarejestrowani klienci z ważną licencją na program mks_vir 2005 lub 2006 mogą bezpłatnie przejść na program mks_vir 2k7.

www.mks.com.pl

Wieża z... gramofonem!

Jednym z najnowszych produktów oferowanych przez firmę elta jest zestaw muzyczny umożliwiający zapis dźwięku w formacie MP3 za pomocą technologii CD Express. Integralnym elementem zestawu jest gramofon, który odtwarza płyty winylowe. Zestaw ma także cyfrowe radio z RDS-em, nowoczesny odtwarzacz CD oraz wyjście USB i slot na karty SD. Technologia CD Express umożliwia zapisanie ścieżki dźwiękowej w formacie MP3 ze wszystkich źródeł: z radia, odtwarzacza CD oraz gramofonu. Cena tego zestawu to 599 zł.

www.elta.pl

MP-400

Acer MP-400 jest wszechstronnym odtwarzaczem multimedialnym o eleganckiej obudowie, wyposażonym w 3,5-calowy, kolorowy wyświetlacz LCD o rozdzielczości 320 x 240 punktów. Urządzenie odtwarza najpopularniejsze formaty plików wideo (MPEG-4, DivX 3.11 4.x 5.x, DivX Pro 3.11 4.x 5.x DRM, XVID oraz WMV9), audio (MP3, WMA), wyświetla również pliki graficzne o formatach JPEG, GIF (statyczne) i BMP. Urządzenie ma gniazdo kart SD/MMC, pozwalające na rozbudowę pamięci, a jego akumulator litowo-jonowy 3,7 V/1800 mAh gwarantuje czas pracy do 8 godzin przy odtwarzaniu plików audio lub 4 godziny przy odtwarzaniu plików wideo.

www.acer.com.pl

Eleganckie i aluminiowe

Odtwarzacz MP4 VMP-251V prócz odtwarzania wybranych utworów muzycznych daje użytkownikowi możliwość przeglądania zdjęć i obrazków. Wyświetlacz LCD dysponujący paletą 65 tysięcy kolorów pozwala także na wyświetlanie filmów i animacji. Do dyspozycji pozostaje także cyfrowy dyktafon rejestrujący dźwięk w kilku poziomach jakości nagrywania. Dodatkowo odtwarzacz z pamięcią wewnętrzną do 1024 MB może być wykorzystany jako przenośny dysk twardy. Dzięki niewielkiej grubości, wynoszącej zaledwie 7 mm, mieści się swobodnie w kieszeni. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 209 zł (z pamięcią 512 MB) i 265 zł (z pamięcią 1 GB).

www.trakelectronics.com

SHORTY

Wodne pamięci?

Całkiem niedawno na polskim rynku pojawiły się pamięci OCZ DDR2 PC2-9200/1150 MHz/FlexXLC Edition, oferujące bardzo wysokie częstotliwości pracy oraz ciekawy system chłodzenia – można je bowiem podłączyć do... instalacji chłodzenia wodnego!

GP ReCyko+

Wiele osób poszukujących najlepszego zasilania dla nowoczesnych urządzeń stosowanych w domu staje przed niełatwym wyborem – kupić baterię czy akumulator. GP Batteries połączyło zalety obu – natychmiastową gotowość do użycia z możliwością wielokrotnego ładowania. W GP ReCyko+ zastosowano specjalną technologię, dzięki której nawet przechowywane w szufladzie 12 miesięcy zachowują do 85% zgromadzonej energii. Nowe akumulatory GP ReCyko+ w rozmiarach AA i AAA będą sprzedawane naładowane. Sugerowana cena za 2 sztuki AA lub AAA – 29,90 zł oraz zestaw 4 akumulatorków AA z ładowarką GP – 89 zł.

Burza mózgu

Pojawiła się na naszym rynku nowa generacja klocków LEGO MINDSTORMS. Jak twierdzi producent, jest ona „mądrzejsza, silniejsza i bardziej intuicyjna od"... tego nie podają, ale zapewne od poprzedniej generacji „klocków z AI". MINDSTORMS pozwala budować i programować roboty, które robią to, co... użytkownik będzie potrafił zaprogramować. Sercem produktu jest inteligentny klocek LEGO zwany NXT. Ma on 32-bitowy mikroprocesor, duży, trójwymiarowy wyświetlacz, siedem wejść/wyjść, Bluetooth i port USB. Zestaw składa się z 571 elementów i umożliwia zbudowanie jednego z 4 różnych robotów. Ma też trzy interaktywne serwomotory, sześć kabli cyfrowych, cztery czujniki: ultradźwiękowy, dźwięku, światła, dotykowy. W zestawie jest także łatwe w obsłudze oprogramowanie na komputery PC i Mac, wykorzystujące techniki ikon oraz funkcję „przeciągnij i upuść", a także 18 zadań do wykonania.

www.mindstorms.com

V8 EXTREME Speed

Na rynku pojawiły się nowe kierownice Tracer V8 EXTREME Speed (dystrybutor: Megabajt). Kontroler ten ma wbudowany system Vibration Feedback, składający się ze specjalnych silniczków wibracyjnych, których siłę pracy można regulować zarówno dla osi pionowej, jak i poziomej (ciekaw jestem, jak to działa). Cechy te pozwalają na odwzorowanie warunków panujących na drodze czy specyfiki jazdy samochodem wyścigowym. Dla większej wygody użytkownika kierownicę pokryto specjalną, antypoślizgową powłoką. Została ponadto wyposażona w 10 przycisków funkcyjnych, 8-kierunkowy Dualpad oraz pedały. Kierownica jest przeznaczona do pracy z komputerami PC oraz z konsolami PlayStation i komunikuje się z nimi przez USB lub port konsoli. Jej cena detaliczna wynosi 139 zł.

www.megabajt.com.pl

PowerPal

Ciekawym pomysłem dla ludzi zapominających o doładowywaniu telefonu jest ładowarka PowerPal, stanowiąca awaryjne źródło zasilania dla komórek. Urządzenie ma pełny zestaw końcówek pasujących do telefonów różnych producentów i umożliwia zasilenie aparatu za pomocą standardowej baterii AA (LR6), czyli popularnego „paluszka". Ładowarka występuje w dwóch wersjach: 401 ML lub 402 ML, które różnią się zestawem wtyczek do aparatów różnych producentów (Nokia, Motorola, Sagem, Sony Ericsson, Samsung oraz Siemens). Telefon naładowany za pomocą PowerPal pozwala na około 2 godziny ciągłej rozmowy. Ładowarka PowerPal z baterią waży zaledwie 60 g i ma 8 cm długości. Sugerowana cena urządzenia wynosi 59 zł.

www.elitnet.pl

Joystick do symulacji

Szukasz takiego? Popatrz na joystick GM-2250 – z 12 przyciskami, ośmiostronnym przełącznikiem HAT i przepustnicą/sterem. Ponadto manipulator wyposażony jest w funkcję autofire, aby zapewnić jak najszybsze wykonanie serii strzałów. Joystick jest w pełni kompatybilny z technologią Plug & Play, dlatego wystarczy go tylko podłączyć i można rozpocząć grę. Sugerowana cena detaliczna to 99 zł.

www.trust.com

Podwójny tuner

PCTV Dual Hybrid Pro PCI express umożliwia odbiór telewizji cyfrowej i analogowej. Wykorzystuje technologię automatycznego wykrywania sygnału antenowego – Automatic Antenna Signal Detection (ASD). Umożliwia ona oglądanie, przesuwanie w czasie (TimeShift) oraz nagrywanie programów poprzez podwójne tunery, nawet jeśli podłączona jest tylko jedna antena. Wszystkie dostępne stacje radiowe i telewizyjne programowane są automatycznie. PCTV Dual Hybrid Pro PCI express umożliwia między innymi: oglądanie 2 programów w tym samym czasie, nagrywanie w MPEG-2 i DivX, zapis na dysku twardym lub bezpośrednio na płytach DVD, szybki dostęp do Telegazety, nagrywanie wideo w formatach kompatybilnych z przenośnymi odtwarzaczami Sony PSP i Apple iPod (MPEG-4). Pakiet zawiera dodatkowo najnowszą wersję oprogramowania Pinnacle Media-Center oraz Pinnacle Studio Quick Start. PCTV Dual Hybrid Pro PCI express jest już dostępny w ofercie firmy Alstor w cenie 549 zł.

www.pinnaclesys.pl

SHORTY

wyświetlacz, siedem wejść/wyjść, Bluetooth i port USB. Zestaw składa się z 571 elementów i umożliwia zbudowanie jednego z 4 różnych robotów. Ma też trzy interaktywne serwomotory, sześć kabli cyfrowych, cztery czujniki: ultradźwiękowy, dźwięku, światła, dotykowy. W zestawie jest także łatwe w obsłudze oprogramowanie na komputery PC i Mac, wykorzystujące techniki ikon oraz funkcję „przeciągnij i upuść", a także 18 zadań do wykonania.

www.mindstorms.com

Energetyczne

Firma Energizer przedstawiła nowe akumulatorki AA o pojemności 2650 mAh i AAA o pojemności 1000 mAh. Zostały zaprojektowane przede wszystkim z myślą o użytkownikach cyfrowych aparatów fotograficznych, którzy oczekują jeszcze większej wydajności, większej liczby zdjęć przy jednym ładowaniu, niż mogli do tej pory uzyskać dzięki produktom o pojemności 2500 mAh. Rekomendowana cena dwóch sztuk akumulatorów AA 2650 mAh to 34,99 zł.

www.energizer.eu.com

Przestrzenna nawigacja

Za niespełna 60 dolarów amerykańskich można się stać posiadaczem manipulatora, który zastąpi (podobno) nie tylko myszkę komputerową... a służy do poruszania kamerą lub obiektami w wirtualnej przestrzeni 3D za pomocą dłoni. Aplikacjami, które już teraz wykorzystują potencjał SpaceNavigatora, są Google Earth i SketchUp.

www.3dconnexion.com

Dla nadgarstka

Serwis Aving przedstawił projekt myszki (wykonany przez Koreańczyków), która zapewnia podpórkę pod nadgarstek i dzięki temu długa praca nie męczy dłoni użytkownika. Całość wygląda dość kontrowersyjnie, ale z opinią na temat urządzenia poczekajmy do testów.

www.aving.net

Apollo Sky Cruiser

I oto mamy kolejny joypad. Tym razem jest to urządzenie Apollo SKY CRUISER, kompatybilne zarówno z komputerami PC, jak i konsolą PlayStation 2. Ciekawostką jest fakt, że wyposażono go aż w 6 spustów sterowanych palcami wskazującymi (triggerów). Razem z czterema podstawowymi przyciskami daje to bardzo wygodny dostęp do 10 klawiszy, dzięki czemu urządzenie powinno sprawdzić się w nawet najbardziej złożonych grach akcji. Dodatkowo w tytułach wymagających obsługi dużej liczby przycisków lub ich kombinacji przydatna okaże się funkcja MACRO, dzięki której istnieje możliwość zaprogramowania sekwencji klawiszy. Joypad działa w dwóch trybach: analogowym (do którego przeznaczone są 2 minijoysticki) i cyfrowym. Gumowe uchwyty sprawiają, że SKY CRUISER dość pewnie leży w dłoniach, a realizmu w grach może dodać efekt DUAL VIBRATION FEEDBACK. Cena tego cacka to 50 zł.

www.apollo.eu

Pentax K10D

Nowa półprofesjonalna lustrzanka cyfrowa, wyposażona w 10,2 efektywnych megapikseli oraz system stabilizacji matrycy to właśnie model Pentax K10D. Przykładem wprowadzonych do konstrukcji innowacji jest zastosowany po raz pierwszy przez markę PENTAX nowy 22-bitowy przetwornik Analog/Digital. Dodatkowo lustrzanka wyposażona została w system uszczelek mających chronić przed kurzem i wodą oraz system czyszczenia matrycy. Aparat ma opracowany przez PENTAX system stabilizacji matrycy, który efektywnie redukuje drgania występujące podczas słabych warunków oświetleniowych lub korzystania z obiektywów tele. Mechanizm zastosowany w aparacie umożliwia przesuwanie matrycy w pionie i poziomie pod wpływem wytwarzanego pola magnetycznego. Prędkość ruchu jest proporcjonalna do drgań aparatu wykrywanych przez wbudowany czujnik. Cena samego korpusu to 3990 zł, a z obiektywem DA 1855 – 4390 zł.

www.pentax.pl

MP3 player czy telefon?

Telefon muzyczny Samsung X830 na pierwszy rzut oka przypomina odtwarzacz MP3. Dwuczęściowa obrotowa obudowa nieźle pasuje do urządzenia będącego jednocześnie telefonem komórkowym i odtwarzaczem plików muzycznych – przy zamkniętej X830 działa jak odtwarzacz MP3 z interfejsem horyzontalnie wyświetlającym listę plików, ustawienia equalizera i tytuły utworów. Po otwarciu obudowy ukazuje się klawiatura, a urządzenie dwukrotnie zwiększa swoją długość, co ułatwia korzystanie z funkcji telefonu. Płaska i wąska komórka mierzy zaledwie 84 x 30 x 19,9 mm i waży tylko 72 gramy. Ustawienia muzyczne kontroluje okrągły sterownik pod wyświetlaczem. 1 GB wbudowanej pamięci umożliwia zapisanie około 250 utworów, które można segregować według nazw albumu, tytułu, wykonawcy lub gatunku, co ułatwia późniejsze wyszukiwanie (funkcja Music Library). Do przesyłania dużych ilości danych służy łącze USB 2.0, a Bluetooth umożliwi prowadzenie rozmowy lub słuchanie muzyki przez bezprzewodowy zestaw słuchawkowy stereo.

www.samsung.pl

EVERGLIDE G-100 I MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0 I MICROSOFT HABU

STARCIE GRYZONI

Everglide G-1000 & Intellimouse & Habu

Everglide G-1000 Cena: 129 zł | Dystrybutor: Everglide | www.everglide.com.pl
Microsoft Intellimouse Explorer 3.0 Cena: 139 zł | Dystrybutor: Microsoft | www.microsoft.com
Microsoft Habu Cena: 249 zł | Dystrybutor: Razer | www.razer.com

NA MOIM biurku znów zalęgły się myszy. Trzy. Żeby im było wygodniej, przybyły z dwoma podkładkami. Aby mieć odpowiednią podstawę (dosłownie i w przenośni), zacznijmy właśnie od tych drugich.

Do redakcji dwie podkładki Everglide'a trafiły w stylowych, wysokich metalowych tubach – to jednak wersje deluxe, zwyczajnie kupuje się je w normalnych pudełkach (szkoda – taka tuba to świetna rzecz do przechowywania makaronu). ;) Do obu mam właściwie tylko dwa zastrzeżenia – po pierwsze, początkowo bardzo śmierdziały gumą (z lekką domieszką ryby, moim zdaniem), na szczęście szybko wywietrzały. Po drugie – na brzegach są nieco postrzępione, co nie wpływa na komfort pracy, ale ma jakieś tam znaczenie wizualne.

Titan MonsterMat Fnatic Edition (89,99 zł, wersja w tubie) to podkładka stworzona przy pomocy drużyny Team Fnatic. Jest naprawdę wielka – jej wymiary to 44 cm na 35 cm, **jest więc sens coś takiego kupić tylko wtedy, gdy masz naprawdę duże biurko,** które nie służy jednocześnie jako jadalnia i rupieciarnia. W przeciwnym razie po prostu nie wykorzystasz możliwości oferowanych przez tak dużą podkładkę.

Titan GamingMat (65 złotych, dostępna również w zestawie z myszką G-1000 za 170 zł całość) to produkt nieco mniej hardkorowy, choć wciąż przeznaczony raczej dla profesjonalistów. Tak samo jak MonsterMat, jest to podkładka materiałowa (w technologii Fibertek) o rozmiarze 35 cm na 25 cm. **Obie mają gumową powierzchnię na spodzie,** co skutecznie przeciwdziała poruszaniu się ich po stole. Nie ma też najmniejszych problemów z obsługą wszelkich rodzajów myszek – od kulkowych po laserowe.

Mamy już je na czym położyć, czas więc na gryzonie. Na pierwszy ogień – również produkt Everglide'a. G-1000 to taki mały tłuściocha – myszka jest zdecydowanie mniej smukła od dwóch pozostałych, dlatego **dla ludzi o dłuższych palcach raczej nie będzie stanowić szczytu wygody**. Jest oczywiście wyprofilowana tak, by dostosować się jedynie do graczy praworęcznych – jak zresztą każda konstrukcja w tym zestawieniu.

Everglide oferuje możliwość zmiany czułości w każdej chwili – użyteczne jest to zwłaszcza podczas intensywnej gry, której nie można przerwać, by dostosować szybkość działania kursora. Nieco przeszkadzała mi za to jej waga. **Myszka jest nieco za lekka, nie pomyślano niestety o dodawaniu obciążników.** Na plus zaliczyć można jej za to dobrze i cicho działające pokrętło. Dużym problemem za to było to, że w zestawie nie doszukałem się żadnej płyty ze sterownikami. Szkoda – chętnie ustawiłbym sobie działanie dwóch bocznych przycisków, niestety – bez oprogramowania nie było to możliwe.

Dwa pozostałe badane gryzonie to produkcje firmowane przez Microsoft. W tym następczyni niemal legendarnej Intellimouse. **Za niecałe 140 złotych możesz się teraz stać posiadaczem jednej z najbardziej eleganckich i stylowo zaprojektowanych myszek świata**. Piękne wykończenie, bardzo dobra ergonomia, dyskretne i eleganckie czerwone podświetlenie – wydaje się, że projektanci pomyśleli o wszystkim.

Jednak **po dłuższej zabawie okazuje się, że wcale nie jest tak dobrze**. Bardzo wiele zależy od tego, w jaki sposób trzymasz myszkę. Jeśli lubisz oprzeć na niej całą dłoń (ja tak właśnie mam...), a nie tylko muskać palcami przyciski, bardzo irytować cię będzie niesamowicie miękkie działanie prawego przycisku. Przy zwykłym położeniu na nim środkowego palca przycisk uginał się pod ciężarem (kurczę, jak to brzmi!) – efekty takiego działania są wiadome.

Poza tym zapomniano również o innych możliwościach, które myszka za takie pieniądze mieć powinna. **Przede wszystkim nie pozwala na zmianę częstotliwości „w locie"** – brak odpowiednich przycisków. Do tego dochodzi jeszcze nieco zbyt skokowo działająca i głośna rolka. Mimo tych wad Intellimouse to wciąż jeden z ciekawszych gryzoni na rynku. Przed ewentualnym zakupem koniecznie jednak poproś o możliwość przetestowania sprzętu.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Rozdzielczości: 400, 800, 1600, 2000 dpi
Przetwarzanie obrazów: 7080 kl./s
Maks. przyspieszenie: 20 g
Maks. prędkość: 45"/s
Podstawa: teflonowa
Liczba przycisków: 5 (+2 do zmiany częstotliwości)

Rzeczywisty wymiar

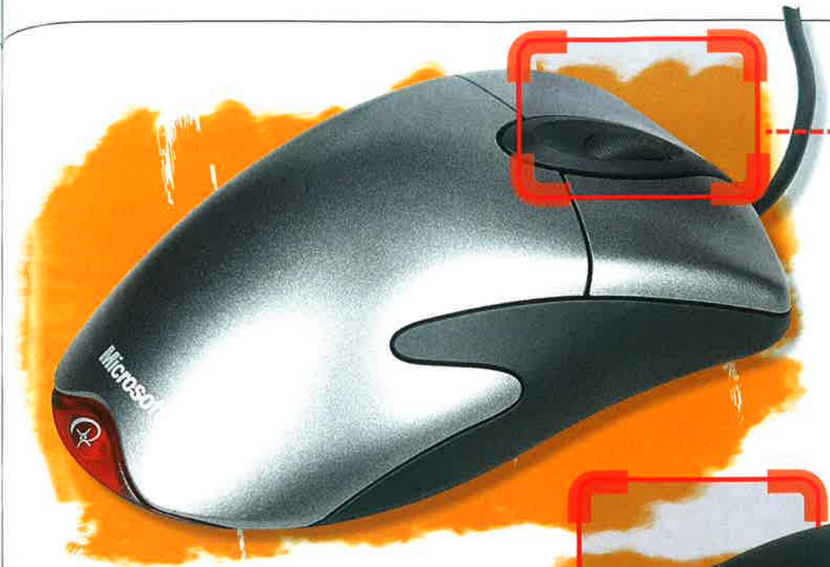
Konkrety:

Przetwarzanie obrazów: 9000 kl./s
Maks. przyspieszenie: 25 g
Maks. prędkość: 1,37 m/s
Liczba przycisków: 5
Połączenie: USB/PS2

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

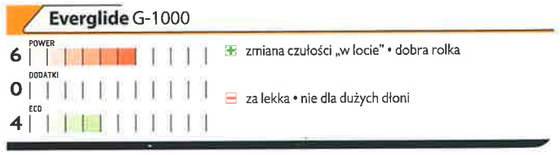
Przetwarzanie obrazu: 5,8 m/s
Prędkość: 1 m/s
Akceleracja: 15 g
Rozdzielczości: 400, 800, 1600 dpi
Liczba przycisków: 5 (+2 do zmiany czułości)
Złącze: USB 1.1/2.0v



>>> Jak na sprzęt tej klasy, rolka jest zdecydowanie za głośna.

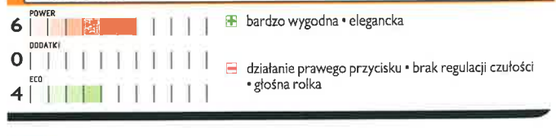
>>> Wymienny panel z bocznymi przyciskami – tego jeszcze w gryzoniach nie było!

Everglide G-1000



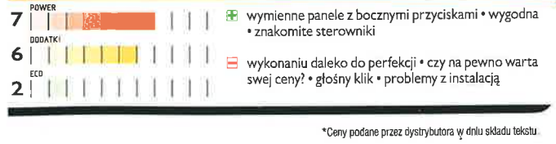
- zmiana czułości „w locie" • dobra rolka
- za lekka • nie dla dużych dłoni

Microsoft Intellimouse Explorer 3.0



- bardzo wygodna • elegancka
- działanie prawego przycisku • brak regulacji czułości • głośna rolka

Microsoft Habu



- wymienne panele z bocznymi przyciskami • wygodna • znakomite sterowniki
- wykonaniu daleko do perfekcji • czy na pewno warta swej ceny? • głośny klik • problemy z instalacją

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ostatnia w zestawieniu mysz to już prawdziwa gwiazda – **efekt współpracy firm Microsoft i Razer**. Z tego mariażu wyszedł sprzęt o nader skromnej nazwie Habu. O modestię pod każdym innym względem podejrzewać go już jednak nie należy. Ładna, idealnie wyprofilowana, z delikatnym niebieskim podświetleniem – już na pierwszy rzut oka wiadomo, że mamy do czynienia z gryzoniem wyjątkowym.

Kolejnym dużym plusem mychy jest **wymienny panel z bocznymi przyciskami** – różniący się ich ustawieniem. Dzięki temu rozwiązaniu niezależnie od tego, jak trzymasz mysz, guziki z boku będziesz miał wygodnie pod kciukiem. Godna naśladowania dbałość o klienta w tym punkcie oczywiście się nie kończy. Szczególnie pochwalić należy sterowniki, które – po udanym zainstalowaniu – są naprawdę znakomite (jednak już sama ich instalacja może nastręczyć nieco problemów, jeśli dokładnie słuchasz instrukcji – mnie się udało zmusić oprogramowanie do odnalezienia myszki dopiero po dłuższym czasie).

Samo działanie gryzonia nie pozostawia wiele do życzenia – szybka zmiana częstotliwości, dobra rolka, wysoka precyzja – pod tym względem jest dobrze. O dziwo, drobne błędy popełniono przy projektowaniu. Najdziwniejsze jest to, że **Habu nie została wykończona tak perfekcyjnie, jak można by się spodziewać po tej klasy sprzęcie**. Połączenie plastików jest na dole i w moim egzemplarzu nie zostało ono idealnie dopasowane, co oznacza, że przy mocniejszym dociśnięciu myszy do podkładki ta dość nieprzyjemnie „szoruje". Jakoś nie uśmiechało mi się używanie pilnika przy sprzęcie za 250 złotych... Pewnym mankamentem dla niektórych może być też zbyt głośny klik przycisków.

Praworęczni profesjonalni gracze mają więc wybór dość spory. Spośród wyżej wymienionych wybór jest jednak dość trudny – sam zdecyduj, ile możesz wydać i czego oczekujesz od szpanerskiego gryzonia. ;) ■ MQC

Zestaw testowy:
Płyta – ASUS P5WD2-E Premium
Procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz)
Pamięci – 2 x GeIL 512 MB PC2-5300
Zasilacz – SilverStone SST-ST60F
Karta dźwiękowa – Creative X-Fi

GALAXY GEFORCE 8800GTS

MSI NX8800GTS

ASUS EN8800GTS

ASUS, GALAXY I MSI

GeForce 8800GTS

ASUS EN8800GTS Cena: 1849 zł | Dystrybutor: ASUS Polska | pl.asus.com
GALAXY GeForce 8800GTS Cena: 1800 zł | Dystrybutor: Galaxy Technology | www.galaxytech.com
MSI NX8800GTS Cena: 1739 zł | Dystrybutor: MSI Polska | www.msi-polska.pl

W POPRZEDNIM numerze CD-Action mieliśmy okazję przedstawić komputer marzeń, który zbudowaliśmy z wykorzystaniem najnowszych i najszybszych podzespołów. Wyników, jakie uzyskała karta graficzna GeForce 8800 GTX, nie da się do końca porównać ze zwykle zamieszczanymi przez nas w tabelkach.

W niniejszym numerze do testów użyliśmy standardowej platformy testowej i sprawdziliśmy działanie kart tańszych, ale też z rodziny G80, czyli modeli GeForce 8800GTS. Mają one nie 128, a 96 jednostek obliczeniowych shader, 640 zamiast 768 MB pamięci DDR3 oraz magistralę tejże pamięci węższą o 64 bity, czyli 320-bitową.

Karty z serii GTS są troszkę krótsze od GTX, lecz **procesory nadal chłodzone są identycznym zestawem zajmującym w obudowie dwa sloty** – wentylator turbinowy zasysa powietrze z wnętrza obudowy i tłoczy je przez żeberka radiatora na zewnątrz komputera. W niemal każdym z trzech egzemplarzy dostarczonych do testów (ASUS, GALAXY i MSI) znajdują się systemy zarządzania pracą wentylatora. W ASUS-ie i MSI można pozostawić automatyczny dobór szybkości pracy, lecz gdy irytuje nas przyspieszanie i zwalnianie (są one dobrze słyszalne), możemy ustalić prędkość ich wirowania we własnym zakresie. Gdy jednak zdecydujemy się na wyciszenie pracy – tzn. spowolnienie wiatraczka, radziłbym włączyć ostrzeganie przed przegrzaniem.

Tak jak w powyższym przykładzie, także tu karty ASUS-a i MSI mają w swoich zmodyfikowanych wersjach sterowników możliwość **łatwego i jak zapewniają producenci, bezpiecznego podkręcania parametrów kart**. W MSI wybiera się jeden z kilku proponowanych profili – co jest niezmiernie przyjazne użytkownikowi. Jednak karta pozostawia jeszcze pewien zakres niewykorzystanej wydajności, którą użytkownicy mogą z niej wycisnąć za pomocą ręcznych ustawień i testów (przy założeniu, że wiedzą, czym grozi przegrzanie karty).

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

ASUS EN8800GTS
Procesor: GeForce 8800GTS
Pamięć: 640 MB DDR3 (320 bit)
Dwuslotowy system chłodzenia
Zegar GPU/MEM: 500 MHz/1600 MHz
Systemy: Lumenex Engine, Pure Video, Quantum Effects
Sterowniki wraz z oprogramowaniem ASUS (SmartDOC, Video Security Online, GameFace Messenger, Game LiveShow)
W zestawie: 3DMark 06, GTI Racing, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Kartę GALAXY także możemy podkręcić, jednak tu już nie dane nam jest wybieranie zaprogramowanych profili – musimy robić to „na piechotę", czyli ręcznie ustawiać wartości zegarów taktujących procesor i pamięci, za każdym razem testując ustawienia. Jest to niestety czasochłonne i może być irytujące. W tabelce znajdują się wyniki uzyskane przy włączonych najwyższych profilach dostępnych z poziomu modyfikowanych sterowników oraz standardowo taktowanej karty GALAXY (nie da się łatwo i szybko podnieść zegarów karty).

Karty sprawują się nad wyraz dobrze – przy identycznej platformie w większości testów okazały się szybsze od najszybszej testowanej przez nas do tej pory Sapphire Liquid Cooled X1950XTX Toxic. Jak wspominaliśmy w poprzednim numerze, GeForce 8800 GTS i GTX spełniają wymogi stawiane kartom przez DirectX 10, a na dodatek oferują całą gamę dodatkowych technologii poprawiających wygląd scen 3D w grach (wygładzanie, filtrowanie, dodatkowe efekty) bez wyraźnie dużego spadku wydajności. Przy kartach z układem GTS różnice widoczne są dopiero w rozdzielczościach powyżej 1600 x 1200 punktów.

Tego typu karty będą w stanie zapewnić doskonałą wydajność przez kilkanaście najbliższych miesięcy, nawet w rozdzielczości 1600 x 1200. Karta jest jak najbardziej warta swojej ceny, choć nie należy do najtańszych. Mniej zasobni nie muszą gryźć paznokci, gdyż niedługo powinny się pojawić jeszcze bardziej „okrojone" karty z serii G8, które będą dostępne w bardziej przystępnych cenach. ■ MAX i/o

	ASUS EN8800GTS Standard	ASUS EN8800 GTS 4 Antyalias/8 Anizo	GALAXY GeForce 8800 GTS Standard	GALAXY GeForce 8800 GTS 4 Antyalias/8 Anizo	MSI NX8800GTS Standard	MSI NX8800GTS 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	23434/8982/5444	14857/8908/5349	23034/8901/5186	14830/8900/5170	24999/9026/5577	16175/9046/5376
Codecreatures	8966	8370	8902	8304	8886	8511
X-3 Reunion (1600 Max/ Glow)	51,736	50,097	49,273	47,301	52,182	51,371
Far Cry (1024/1600 Max Detail)	72,93/73,25	71,91/72,26	74,02/74,64	72,60/72,54	73,79/74,93	74,23/74,62
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	91,8/92,3/91,6	91,5/91,9/91,0	90,2/90,8/90,6	89,9/91,0/89,3	93,4/92,7/93,0	93,0/92,1/92,0
F.E.A.R. (Max - 1024/1600)	96/70	95/69	96/67	95/66	98/72	96/72
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	120,9/112,0 (125,3/75,1)	117,2/79,3 (113,6/59,7)	120,9/112,0 (125,3/75,1)	117,2/79,3 (113,6/59,7)	122,1/113,6 (127,3/76,5)	121,5/114,2 (126,6/75,9)

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

GALAXY GeForce 8800GTS
Procesor: GeForce 8800GTS
Pamięć: 640 MB DDR3 (320 bit)
Dwuslotowy system chłodzenia
Zegar GPU/MEM – 500 MHz/1600 MHz
Systemy: Lumenex Engine, Pure Video, Quantum Effects
Dołączone sterowniki

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

MSI NX8800GTS
Procesor: GeForce 8800GTS
Pamięć: 640 MB DDR3 (320 bit)
Dwuslotowy system chłodzenia
Zegar GPU/MEM – 500 MHz/1600 MHz
Systemy: Lumenex Engine, Pure Video, Quantum Effects
Sterowniki wraz z oprogramowaniem MSI (podkręcanie i dodatkowa kontrola nad parametrami)
W zestawie: CyberLink PowerCinema i Power2Go, gra Serious Sam II

ASUS EN8800GTS

POWER 8 | DODATKI 6 | ECO 7

- + wysoka wydajność • bogaty pakiet dołączonego oprogramowania • prosty system podkręcania (automatyczny lub ręczny)
- − przy pełnym obciążeniu karty chłodzenie mocno hałasuje • radiator zajmuje dwa sloty

GALAXY GeForce 8800GTS

POWER 8 | DODATKI 3 | ECO 7

- + wysoka wydajność karty
- − przy pełnym obciążeniu karty chłodzenie mocno hałasuje • radiator zajmuje dwa sloty • brak oprogramowania do kontroli karty (poza sterownikami)

MSI NX8800GTS

POWER 8 | DODATKI 6 | ECO 8

- + wysoka wydajność • bogaty pakiet dołączonego oprogramowania • prosty system podkręcania (wybór jednego z proponowanych profili)
- − przy pełnym obciążeniu karty chłodzenie mocno hałasuje • radiator zajmuje dwa sloty

PRAWIE JAK W PS3. PRAWIE

eDimensional GPad pro

Cena: 179 zł | Dystrybutor: eDimensional | www.digitalia.pl

NIEDALEKO tej recenzji (na s. 128) możecie znaleźć obszerny artykuł o nowej konsoli Sony – PlayStation 3. Jej kontroler, SIXAXIS, wprowadził rozwiązanie, o którym marzyłem od dawna – żyroskopy. Na odpowiedź producentów sprzętu PC-towego na szczęście nie musieliśmy długo czekać.

A właściwie to wcale nie musieliśmy, gdyż pad eDimensional pojawił się jeszcze przed europejską premierą konsoli. Już dziś możemy grać na komputerach korzystając z żyroskopów, w dodatku **właściwie w każdej grze obsługującej pad**. Niestety nie działa to jeszcze najlepiej.

Chodzi oczywiście o to, że GPad Pro pozwala na sterowanie grami za pomocą wychyleń – do przodu i do tyłu, a także na boki (zastępuje po prostu lewą gałkę, która staje się nieaktywna). Na upartego **z pada można korzystać tak jak z kierownicy**, wtedy jednak pedał gazu zawsze będzie wciśnięty do oporu (no, chyba że pobawisz się ustawieniami gry).

Problem ze sprzętem eDimensional polega na tym, że żyroskopy działają dość nieprecyzyjnie. Czasem nie da się uzyskać maksymalnych wychyleń (a już na pewno nie da się do końca przesunąć dwóch osi naraz – co w większości gier nie przeszkadza), a **czujnik odpowiedzialny za ruch przy aktywnych żyroskopach drga jak szalony** nawet wtedy, gdy pad leży na biurku.

Należy jednak pamiętać, że póki co możliwość wychylenia można wyłączyć jednym przyciskiem – wtedy jest to już zwykły pad wzorowany na DualShocku z PS2. Ułożenie przycisków jest więc wygodne, choć wielkość urządzenia niezadowalająca. Jest ono tak małe, że komfortowo trzymać je może tylko osoba z bardzo drobnymi dłońmi. Reszta może mieć spore problemy z wygodnym korzystaniem z triggerów. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

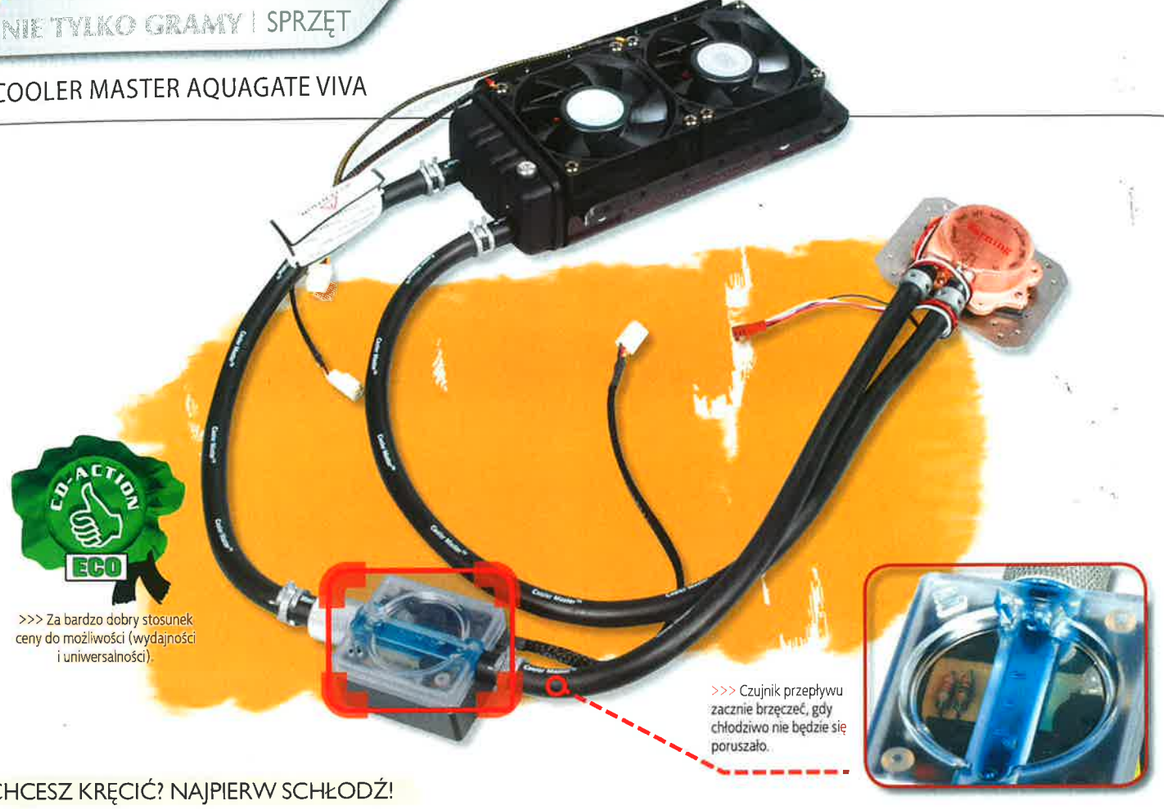
Długość kabla: 180 cm
Dwa analogowe grzybki
Sterowanie żyroskopowe
12 przycisków
Vibration feedback

eDimensional GPad pro

POWER 5 | DODATKI 0 | ECO 2

- + dobry pomysł • ułożenie przycisków a la Dual Shock
- − żyroskopy nie działają póki co zbyt stabilnie • niewielkie gabaryty • cena

COOLER MASTER AQUAGATE VIVA



CHCESZ KRĘCIĆ? NAJPIERW SCHŁODŹ!

Cooler Master Aquagate VIVA

Cena: 220 zł | Dystrybutor: Angela | www.angela.pl, www.coolermaster.com.pl

KARTY graficzne w sporej części przypadków nie pozwalają się już mocno podkręcać. Po pierwsze, są już fabrycznie dość „wyżyłowane", a po drugie, są słabo chłodzone, więc przy jakiejkolwiek zmianie parametrów po prostu zaczynają się smażyć.

Do tej pory prezentowaliśmy zwykle różnego rodzaju radiatory z wentylatorami oraz ciepłowodami w najróżniejszych konfiguracjach. Tym razem mamy do dyspozycji zestaw chłodzony cieczą dedykowany przede wszystkim kartom graficznym.

Cooler Master Aquagate VIVA to kompletny zestaw chłodzenia cieczą, którego niemal od razu po wyjęciu z pudełka możemy używać. Jest on już zmontowany (wszystkie elementy są połączone) i zalany płynem. Do nabywcy należy tylko zamocowanie go na docelowej karcie, podłączenie do zasilania i uruchomienie całości po umieszczeniu w komputerze.

Zestaw składa się z bloku wodnego z pompą, gumowych przewodów, chłodnicy z zamontowanymi dwoma 7-centymetrowymi wentylatorami, czujnikiem przepływu oraz przejściówką do zasilania podzespołów. Blok wodny ma kołnierz z szeregiem otworów, dzięki czemu **można go dokręcić niemal do każdej dostępnej obecnie karty graficznej** – no, może z wyjątkiem najnowszych z serii GeForce 8800 – nie mieliśmy możliwości tego sprawdzić.

Chłodnicę można zamontować na kilka sposobów: w miejscu na napęd 3,5", po dokręceniu specjalnej szyny także w zatoce 5,25", a po dodaniu płytki i śledzia także w slocie obok kart rozszerzeń. Można także zawiesić całość poza obudową, ale to już tylko kwestia inwencji użytkownika.

Przyznam, że montaż na referencyjnej karcie graficznej GeForce 6800 Ultra przebiegł bez najmniejszych problemów. Mankamentem, jaki się pojawił po zamianie referencyjnego chłodzenia na Aquagate Viva, był **brak chłodzenia modułów pamięci**. W zestawie nie przewidziano żadnych radiatorów, choćby przyklejanych, przez co możliwości overclockingu karty zostały znacznie ograniczone.

Konkrety:

W zestawie: blok wodny, chłodnica z wentylatorami, czujnik przepływu, przewody, przejściówki
Dodatkowe akcesoria do montażu na procesorach

Po uruchomieniu całości okazało się, że zestaw Cooler Master jest sporo wydajniejszy od referencyjnego zestawu chłodzącego. Uzyskane wyniki to od 36 stopni Celsjusza w spoczynku (standardowe chłodzenie uzyskało 51 stopni) do 47 stopni przy maksymalnym obciążeniu systemu (74 w standardzie). Oczywiście **nawet przy maksymalnym obciążeniu karty wentylatory na chłodnicy były tak ciche, że niemal nie było ich słychać**.

Kolejną ciekawostką jest fakt, że **zestawu można użyć jako chłodzenia do... procesora!** W pudełku znajduje się specjalnie oznakowana saszetka z Accessory Value Pack, w której umieszczono niezbędne do przypięcia do płyty głównej dodatki (śrubki, stelaże i wysięgniki). Pozwalają one na montaż bloku na platformach, takich jak Socket 478, LGA775, Socket 939, 940, M2 i F.

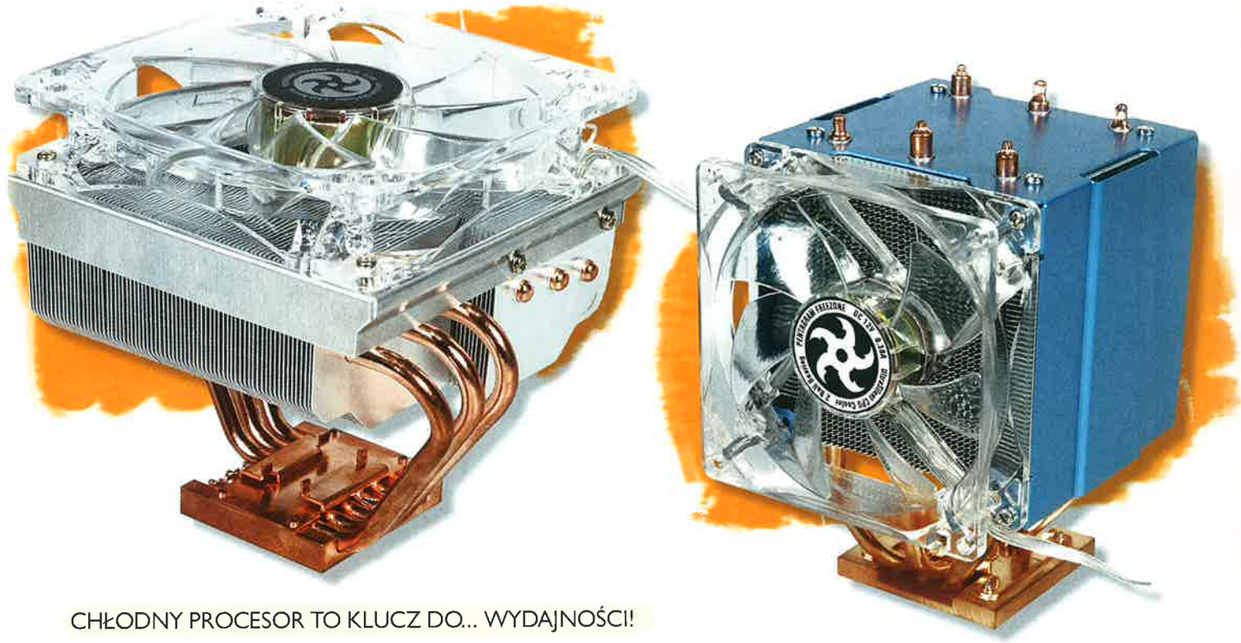
Jak na sprzęt za 220 złociszy, muszę przyznać, że zestaw robi bardzo pozytywne wrażenie. Jest dość wydajny, cichy, łatwy w instalacji i nad wyraz uniwersalny. Wydajność przy nowych, dość mocno nagrzewających się procesorach może być wystawiona na ciężką próbę, ale myślę, że niejeden z czytelników powinien rozważyć zakup tego zestawu jako alternatywy dla drogich i dość dużych zestawów chłodzących innych firm. ■ **Mike-L**

Cooler Master Aquagate VIVA

POWER	7	+ niezła wydajność • uniwersalny i dość prosty montaż • cicha praca • fakt, że całość jest już połączona i zalana płynem
DODATKI	7	
ECO	9	− przy maksymalnym obciążeniu słychać wentylatory i pompę • brak radiatorów na pamięci

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

PENTAGRAM FREEZONE HP-120 AICU I PENTAGRAM FREEZONE HP-100 AICU TOWER



CHŁODNY PROCESOR TO KLUCZ DO... WYDAJNOŚCI!

Pentagram Freezone HP-120 AlCu i HP-100 AlCu Tower

HP-120 AlCu Cena: 119 zł | Producent: MultiMedia Vision | www.mmv.pl HP-100 AlCu Tower Cena: 105 zł | Producent: MultiMedia Vision | www.mmv.pl

PENTAGRAM Freezone HP-120 AlCu to na pierwszy rzut oka prawdziwy potwór. Solidna, miedziana podstawa przylegająca do procesora ma sześć wyżłobień, w których przylutowano tyle samo ciepłowodów, podzielonych po trzy na stronę.

Każda trójka zakończona jest własnym radiatorem składającym się z wielu cieniutkich, aluminiowych blaszek. Radiatory są tak ułożone, by **12-centymetrowy wentylator** zamontowany nad blaszkami nawiewał powietrze także na okolice procesora, chłodząc znajdujące się tam układy, włączając w to radiatory chipsetu. Wentylator kręci się z maksymalną szybkością 1600 obrotów, ale jeśli płyta główna steruje obrotami wiatraczków w zależności od temperatury procesora, nie powinien przekraczać 1100 obrotów – czyli będzie pracował niemal bezgłośnie. W przezroczystej obudowie wentylatora zamontowano barwne, migające diody. Kolory w nich zmieniają się losowo, czasem płynnie, czasem też błyskają jak stroboskopy. Jedynym mankamentem jest fakt, że **uniwersalne mocowanie, jakie jest zastosowane w tym zestawie, przysparza trochę problemów przy instalacji** i mniej obeznani z arkanami montażu komputerów mogą mieć niewielkie trudności z trafieniem śrubkami w podtrzymywany zestaw chłodzący i płytę główną.

Konkrety:

6 ciepłowodów
Aluminiowy radiator (obudowany)
9-centymetrowy, podświetlany wentylator
Uniwersalne mocowanie (większość platform)
Dołączona pasta termoprzewodząca

Freezone HP-100 AlCu Tower to konstrukcja bardzo przypominająca opisywany kilka miesięcy temu zestaw Titan TTC-NK34TZ. Tutaj do podstawy przymocowano sześć ciepłowodów, które skierowano w górę i obudowano ząbkowanymi, dość ciasno ułożonymi blaszkami. Za przepływ powietrza odpowiada **podświetlany na niebiesko przezroczysty 9-centymetrowy wentylator**. Aby poradzić sobie z nadmiarem ciepła, musi się kręcić dość szybko, a co za tym idzie – słychać go dużo wyraźniej, niż ma to miejsce we wcześniej opisywanej konstrukcji. Tutaj także zastosowano identyczny system mocowania na procesorze, choć sam montaż z racji gabarytów jest nieco tylko mniej niewygodny.

Konkrety:

6 ciepłowodów
2 aluminiowe radiatory
12-centymetrowy, podświetlany wentylator
Uniwersalne mocowanie (większość platform)

HP-120 AlCu pozwolił na uzyskanie 36 stopni Celsjusza w trybie spoczynku i 47 w trybie pełnego obciążenia procesora. Co ważne, zestaw niemal błyskawicznie schładza procesor – 25 do 30 sekund. HP-100 AlCu Tower radzi sobie znacznie gorzej, gdyż minimalna temperatura procesora wynosiła 43 stopnie, a przy pełnym obciążeniu dochodziła do 55, zaś proces ochładzania trwał ponad minutę. Dlatego **z pełną odpowiedzialnością mogę polecić tylko większy i mocniejszy zestaw**, który dodatkowo jest **droższy od mniejszego o zaledwie 14 złotych**. ■ **tech-NICK**

Pentagram Freezone HP-120 AlCu

POWER	8	+ bardzo dobre chłodzenie procesora • dość cicha praca • przystępna cena
DODATKI	3	− kłopotliwa instalacja
ECO	8	

Pentagram Freezone HP-100 AlCu Tower

POWER	6	+ uniwersalne mocowanie • estetyczny wygląd
DODATKI	4	− kłopotliwa inscalacja • wydajność wyraźnie słabsza od niewiele droższego "brata"
ECO	6	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

>>> Wejście USB nie jest zabezpieczone żadną zaślepką.

MINIKINO

Genius MP-2501 i Azo X-Life X95

X-Life X95 Cena: 459 zł | Dystrybutor: Azo | www.azo.pl Genius MP-2501 Cena: 380 zł | Dystrybutor: Genius | www.geniusnet.com

W TESTOWANIU sprzętu najfajniejsze jest to, że wciąż jestem zaskakiwany. Choć z nowinkami technicznymi mam styczność i obserwuję ich ewolucję na co dzień, wciąż zadziwia mnie to, jak szybko urządzenia z pogranicza science fiction stają się dostępne na rynku, a ich ceny nie przyprawiają o suchość w gardle.

Może nieco przesadzam, ale kto jeszcze niedawno myślał, że będzie mógł podczas jazdy autobusem oglądać film w wysokiej jakości, i to w dodatku za pomocą urządzenia kosztującego mniej niż 500 złotych?! (Szczególnie gdy pamięta się, jak to zwykły player MP3 ze 128 MB kosztował 1200 zł 3-4 lata temu.) Ja na pewno do tak wielkich optymistów nie należałem. Tymczasem do redakcji trafiły dwa spełniające te kryteria odtwarzacze – oba były już zapowiedziane w Gadżecie w poprzednim numerze, teraz czas na bardziej wnikliwy test.

Genius MP-2501 to urządzonko niewielkie. Dwucalowy wyświetlacz stanowi tu główną atrakcję – paleta barw jest więcej niż zadowalająca, ostrość powinna ucieszyć nawet największych malkontentów, zaś płynność odtwarzanej animacji jest tak dobra, że właściwie nie widać różnicy między obrazem na ekraniku a tym w telewizorze.

To jednak dopiero początek. **MP-2501 może pełnić funkcję magnetowidu** (nagrywa programy telewizyjne i służy jako odtwarzacz), przeglądarki zdjęć, radia, dyktafonu – słowem: multimedia w pełnej krasie. Niestety by sprzęt mógł rozpoznać plik wideo, wcześniej trzeba go przekonwertować za pomocą dołączonego softu. Ta czynność niestety trwa dość długo, ale cóż – nie można mieć wszystkiego.

Skoro już jestem przy wadach, muszę też wspomnieć o **słabym radiu** (wyszukiwanie działa kiepsko, a jakość przechwytywania sygnału pozostawia dużo do życzenia) i braku możliwości czytania plików tekstowych. Szkoda zwłaszcza tej ostatniej opcji – niewiele by kosztowało jej dodanie, a e-booki byłyby kolejnym powodem, dla którego odtwarzacz ów warto kupić.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

X-Life X95
Wyświetlacz: 3", OLED
Liczba kolorów: 260 000
Odtwarzane formaty: MP3, WMA, WMV, ASF, WAV
Wbudowana pamięć: 512 MB
Wbudowane głośniki
Czytnik kart: SD
Dyktafon: WAV, do 36 h
Radio: do 20 stacji
Czas pracy: do 6 h
Aparat fotograficzny: 2 Mpix
Kamera
Dodatkowo: kalendarz, ładowarka sieciowa, kabel AV, kabel line-in, futerał, słuchawki
Waga: 120 g

Drobnym minusem jest również **bardzo mała pojemność urządzenia** – w testowanym egzemplarzu było to tylko 128 MB. Na szczęście **pamięć można swobodnie rozszerzać za pomocą kart SD**, co przy ich cenie nie sprawia, że ocena ECO leci na łeb, na szyję. Nieco zastrzeżeń można również mieć do samej **jakości dźwięku** – melomanom poleciłbym raczej coś innego (niezależnie od tego, czy korzystają ze słuchawek, czy wbudowanych głośników).

X-Life X95 to urządzenie teoretycznie podobne do propozycji Geniusa, choć różnią się one w kilku miejscach dość znacząco – co nie sprawia jednak, że łatwo wybrać zwycięzcę takiego pojedynku. Na pierwszy rzut oka sprzęt Azo wygląda jak młodszy brat PSP – a skojarzenie to nie jest całkiem pozbawione racji bytu.

>>> Oba urządzenia zostały wyposażone w czytniki kart SD.

Przede wszystkim X-Life oferuje znacznie **więcej możliwości** niż opisywany wcześniej sprzęt. Nie tylko ma wszystkie opcje poprzednika, ale dodaje do tego jeszcze **większy ekran, pojemniejszą pamięć, aparat fotograficzny (z możliwością zapisu wideo), odczyt e-booków oraz... gry**!

Co ciekawe, nie są to po prostu wbudowane na odwal się Tetris i Arkanoid – wszystkie te przyciski (oznaczone zresztą tak samo jak na PSP.. Sony może mieć o to słuszne pretensje) nie pojawiły się przypadkowo. **X-Life obsługuje bowiem ROM-y w formacie NES!** Jeśli miałeś kiedyś Pegasusa i tęsknisz do tych starych gier, dzięki temu cacku wrócą radosne wspomnienia. Standardowo wgrane są dwa tytuły, ale nie ma większego problemu z odpaleniem części innych, które walają się w Internecie...

Poza dużą liczbą zalet player ma też irytujące wady. Przede wszystkim: **niewygodny interfejs**, niemożność zmiany słabego tła pod e-booki, ich średnia obsługa (bez polskich czcionek i przenoszenia wyrazów), nieradzenie sobie ze zdjęciami w dużych rozdzielczościach – wymieniać mógłbym jeszcze trochę, ale mam nadzieję, że większość niedoróbek zostanie poprawionych w nowych sterownikach. Tak czy inaczej: **warto kupić.** ■ MQC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Genius MP-2501
Wyświetlacz: LCD, 960 x 640
Liczba kolorów: 262 000
Odtwarzane formaty: MP3, WMA, JPG, ASF (640 x 480, 30 fps)
Wbudowana pamięć: 128 MB
Zapisywanie wideo: 640 x 480, 30 fps
Radio: autoscan, 20 stacji
Dyktafon: zapis w WMA
Wbudowane stereofoniczne głośniki
Czytnik kart: SD
Bateria litowo-polimerowa, wymienialna
Działanie baterii: do 3,5 h (wideo), do 5 h (muzyka)
Waga: 95 g
Dodatki: przewód AV, ładowarka sieciowa, torba do przenoszenia, słuchawki z obrożą

X-Life X95

POWER 7 | DODATKI 8 | ECO 8

+ bardzo duży, czytelny wyświetlacz • ROM-y z NES! • aparat fotograficzny

– nieintuicyjny interfejs • słabe radio i e-booki • taka sobie jakość dźwięku • wideo tylko w ASF • aparat fotograficzny to tylko zabawka

Genius MP-2501

POWER 7 | DODATKI 8 | ECO 8

+ znakomity wyświetlacz – rewelacyjna ostrość i płynność animacji • dość długi czas działania • możliwość nagrywania sygnału z TV

– mało wbudowanej pamięci • wolna kompresja filmów na format ASF • brak możliwości czytania e-booków • słabe radio • dźwięk mógłby być lepszy

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POCZUJ
LASEROWĄ PRECYZJĘ
LASER GAMING MOUSE
AM-77
Sensor 1600 DPI
Próbkowanie 6600 klatek/sek.
Śledzenie kursora 28 cali/sek.
16-bitowa transmisja danych
Funkcja programowania skryptów w grach
www.apollomultimedia.eu
APOLLO multimedia

MIO DIGIWALKER C710

>>> Urządzenie po wyjęciu z pudełka jest od razu gotowe do włączenia i używania.

NA ROWER, SPACER I DO SAMOCHODU

MIO DigiWalker C710

Cena: 1450 zł | Dystrybutor: MIO Polska | www.mio.com.pl

O GPS-ach pisaliśmy już kilka numerów temu. Jednak ostatnio pojawia się na naszym rynku sporo urządzeń spełniających rolę nie tylko nawigacji satelitarnej, ale także mających sporo innych przydatnych funkcji. Warto więc do tematu powrócić.

Jednym z przedstawicieli „nowej fali" jest **MIO DigiWalker C710**, który nie jest palmtopem jak model A201, choć ma podobnej wielkości wyświetlacz. Urządzenie działa tylko w poziomie (ekran ułożony panoramicznie). Na prawej krawędzi ma kilka przycisków sterujących i włącznik, a aplikacjami zarządza się za pomocą **dotykowego ekranu** – obsługując go tylko palcem. I nie sprawia to żadnych problemów.

Urządzenie ma **możliwość odtwarzania plików MP3** zapisanych w pamięci lub na kartach SD, prezentowania zdjęć czy przeliczania różnych jednostek na wbudowanym kalkulatorze. Do tego dochodzi **mapa MIO Map v3**, która zawiera sieć dróg oraz plany większości miast Europy. Mapy miast są dość dokładne, choć jeśli chodzi o szczegóły, zdarza się, że podczas jazdy ulicami wyświetlane jest ostrzeżenie (wspomagane komunikatem głosowym) o przekroczeniu prędkości 50 km/h w terenie zabudowanym, a po skręcie w boczną uliczkę pokazuje się komunikat, że można jechać z prędkością nawet 90 km/h. **W niektórych miejscowościach zamienione są ulice** lub wręcz nie są one oznaczone – firma zapowiedziała już dużą, darmową poprawkę do mapy, zawierającą gros usprawnień.

Mapa pozwala na **przeanalizowanie trasy bez konieczności jazdy.** Zawiera dane o Punktach Użyteczności Publicznej (POI) – usługi (stacje benzynowe, naprawa pojazdów, poczty itp.), usługi transportowe (lotniska, stacje kolejowe, parkingi, promy itp.), zakupy (centra handlowe i sklepy), rozrywka (zoo, kina, kasyna, atrakcje turystyczne itp.), kultura (muzea, opery, teatry, biblioteki, miejsca modlitw, uniwersytety itp.), sport i rekreacja (lodowiska, pływalnie, stadiony, korty itp.), instytucje rządowe (szpitale, weterynarze, policja, ambasady, sądy, przejścia graniczne itp.), restauracje, hotele, naturalne punkty orientacyjne. **Wyszukane miejsca oznaczone są nie tylko dokładnym adresem, ale także numerem telefonu.**

I tu docieramy do kolejnej, niezwykle przydatnej funkcji MIO C710. **Urządzenie ma wbudowany moduł BlueTooth, dzięki któremu może się komunikować z telefonami komórkowymi i działać jak zestaw głośnomówiący**. Projektantom udało się połączyć funkcje mapy i zestawu BT, dzięki czemu wyszukując konkretny punkt, po otrzymaniu jego danych adresowych oraz telefonu możemy po prostu od ręki do niego zadzwonić i przykładowo zarezerwować stolik w restauracji. Przyznam, że sprawne działanie tej funkcji zrobiło na mnie największe wrażenie.

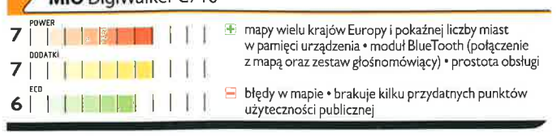
Ogólnie, gdy poprawione zostaną niektóre błędy, C710 może być jeszcze bardziej przydatny dla turystów, rowerzystów i kierowców. ■ **MAX I/O**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Mapy 30 krajów oraz miast i mniejszych miejscowości: Andora, Austria, Belgia, Bośnia i Hercegowina, Chorwacja, Czechy, Dania, Finlandia, Francja, Gibraltar, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Liechtenstein, Luksemburg, Monako, Niemcy, Norwegia, Polska, Portugalia, Rumunia, San-Marino, Słowacja, Słowenia, Szwajcaria, Szwecja, Watykan, Węgry, Wielka Brytania, Włochy
Wbudowany moduł bluetooth
Odtwarzacz MP3
Przeglądarka zdjęć
Czytnik kart SD/MMC
Uchwyty do samochodu (w tym ładowarka), roweru oraz etui do przenoszenia

MIO DigiWalker C710



+ mapy wielu krajów Europy i pokaźnej liczby miast w pamięci urządzenia • moduł BlueTooth (połączenie z mapą oraz zestaw głośnomówiący) • prostota obsługi

– błędy w mapie • brakuje kilku przydatnych punktów użyteczności publicznej

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CREATIVE ZEN VISION W

DUŻY MOŻE MNIEJ

>>> Czytnik kart obsługuje tylko standard CF.

Creative Zen Vision W

Cena: 1699 zł | Producent: Creative | www.creative.com

NIEOPODAL tej recenzji znajdziecie test dwóch odtwarzaczy MP4 – firm Genius i Azo. Zen Vision W, choć patrzy na produkty mniej znanych firm z lekką wyższością, ma z nimi wiele wspólnego – i wbrew pozorom jego wyższa cena wcale nie oznacza, że to sprzęt bezsprzecznie lepszy.

Może zabrzmi to jak straszne czepialstwo, ale **samo odtwarzanie filmów, przeglądanie zdjęć, nagrywanie głosu i słuchanie radia to trochę za mało** jak na urządzenie za 1700 zł. Creative ma taką politykę, że jak już coś robi, to chce w tym być naprawdę znakomity. Osiąga to jednak kosztem skoncentrowania się na tym, do czego sprzęt w założeniach ma służyć, bez implementowania 1001 bajerów i opcji. Nie dodaje więc do swoich urządzeń gier, aparatów fotograficznych, a nawet nie daje możliwości przeczytania e-booka... Szkoda.

Reszta zastosowań jest już prawie bez zarzutu. Co prawda, kopiowanie multimediów do urządzenia na części komputerów wymaga instalacji sterowników, ale na szczęście nie ma już potrzeby konwertowania wszystkich filmów – Vision W **rozpoznaje dużą część DivX-ów i XviD-ów**. Jakość obrazu jest znakomita – kolory są żywe, a smużenie ekranu nie przeszkadza nawet podczas szybkich scen.

Dużym plusem jest też **30-gigowy dysk**, długo działająca bateria (do 4,5 h oglądania filmów) oraz czytnik kart CF. Szkoda, że nie dodano obsługi SD, który jest teraz znacznie popularniejszym standardem, ale jeśli masz np. lustrzankę na Compact Flashe, **możesz używać Vision W również jako fotobanku.**

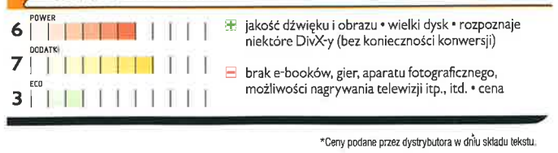
W przeciwieństwie do wspomnianych na początku tańszych odtwarzaczy nie mam żadnych zastrzeżeń do dźwięku. Jedynie **radio mogłoby być lepsze** – miało problemy ze znalezieniem w moim domu RMF-u, z czym radzą sobie dobrze wszystkie inne urządzenia. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Pamięć: 30 GB
Ekran: LCD, 4,3", proporcje 16:9
Odtwarzane formaty: WMV, MPEG-1/-2/-4-SP, Motion-JPEG, kompatybilne z DivX 4, 5 i XviD
Liczba kolorów: 262 000
Wbudowany głośnik
Zasilanie: ładowarka sieciowa i USB
Czytnik kart CF
Radio
Dyktafon
Czas pracy: do 13 h (dźwięk), do 4,5 h (wideo)
Dodatkowo: etui, przewód AV

Creative Zen Vision W



+ jakość dźwięku i obrazu • wielki dysk • rozpoznaje niektóre DivX-y (bez konieczności konwersji)

– brak e-booków, gier, aparatu fotograficznego, możliwości nagrywania telewizji itp., itd. • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Konkurs SMS

Konsola marzeń

Tymon Smektała | Grał na nowej konsoli Sony!

Do tej pory pisząc recenzje gier używaliśmy sformułowania „konwersja z konsol" jako wytłumaczenie dla grafiki w niższej rozdzielczości i uproszczonych mechanizmów rozgrywki. Te czasy wkrótce się skończą – wraz z PlayStation 3 nowa generacja giercowania zacznie się na dobre. Czy będzie w niej miejsce na „blaszaka"?

O tym, że niemal na całym świecie gry konsolowe sprzedają się lepiej niż te wydawane na PC, piszemy już od kilku lat. Tylko w Polsce i na kilku innych europejskich rynkach np. Scarface na PC ma szansę znaleźć większą liczbę nabywców niż jego odpowiednik na PS2 czy Xboxa – tymczasem w USA czy Wielkiej Brytanii proporcje sprzedaży obu wersji tego tytułu kształtują się na poziomie 10:1 na korzyść konsol (pisze też o tym Qn`ik w swojej recenzji lokalizacji Człowieka z blizną).

Konkurencję z PC-tami platformy firm Microsoft, Sony i Nintendo wygrały łatwością użytkowania sprzętu, bezproblemowym uruchamianiem gier, a w ostatnich latach także świetnym wsparciem dla rozgrywek sieciowych. Jednak ci, którzy woleli grać na blaszakach, zawsze mogli powiedzieć, że dzięki nowym kartom graficznym „ich" produkcje są bardziej okazałe graficzne, a dzięki mocniejszym procesorom i większej pamięci operacyjnej również bardziej rozbudowane. Premiery Xboxa 360 (rok temu na świecie, w listopadzie tego roku w Polsce) czy PlayStation 3 (w listopadzie w USA i Japonii, w marcu 2007 w Europie) wytrącają im z ręki nawet ten argument. (Naturalnie tylko na czas jakiś.) Gry na „trzystaseśćdziesiątkę" czy „peestrójkę" wyglądają równie dobrze jak najnowsze, napędzane GeForce'ami i Radeonami produkcje na PC, a pomysłowość ich twórców sięga już dużo dalej niż radosne skakanie po platformach. O Xboksie 360 pisaliśmy w poprzednim numerze, równo z jego polską premierą. Wkrótce potem nadarzyła się okazja, by przetestować najprawdopodobniej jedyny w naszym kraju egzemplarz przywiezionej z Japonii konsoli PlayStation 3 – a takich okazji nie zwykliśmy przepuszczać. Oto nasze wrażenia z kilku godzin spędzonych z PS3.

Premiera!

Panie, za czym ta kolejka?

Premiera konsoli PlayStation 3 w USA i Japonii przyciągnęła do sklepów tłumy chętnych – od razu było jednak wiadomo, że większość z nich odejdzie z kwitkiem. Kolejki ustawiały się więc już na dzień przed otwarciem sklepów; zarówno w Japonii, jak i Stanach Zjednoczonych w kilku przypadkach musiała interweniować policja. To wynik ogromnego zainteresowania konsolą, ale i ograniczonych dostaw – w Japonii do sprzedaży trafiło niecałe 90 tysięcy egzemplarzy!

Nie dotykać!

Pierwsze wrażenie to oczywiście ocena wyglądu konsoli. Projektantom z koncernu Sony nie zawsze udaje się połączyć estetykę z funkcjonalnością – PS2 to raczej nieciekawy prostokąt, za to PSP to cudo, które przyciąga wzrok elegancją wykonania. Tymczasem PlayStation 3 w kategorii wygląd będzie konkurować z naprawdę ładnym, miłym dla oka Xboxem 360. Jak wypada w tym porównaniu? Umiarkowanie dobrze. Nowa konsola Sony jest duża, łączy krągłości z kątami prostymi, w całości wykonano ją z czarnego plastiku. Kiedy leży poziomo, nie wygląda zbyt interesująco, raczej jak nietypowy magnetowid, a nie nowoczesne urządzenie do gier – wrażenie to potęguje podnoszona klapka skrywająca porty do kart pamięci CompactFlash, SD, mini-SD i MemoryCard. By PlayStation 3 wyglądało naprawdę okazale, konsolę postawić należy w pozycji pionowej. Wtedy prezentuje się już zupełnie inaczej, zgodnie z założeniami twórców – jak zaawansowana technologicznie kontynuacja PlayStation 2. Różnica jest naprawdę niesamowita. Niestety duże, zaokrąglone powierzchnie PS3 szybko zbierają odciski palców i inne zanieczyszczenia, łatwo się też rysują. Dobrze więc umieścić konsolę w jednym, stałym miejscu i raczej podziwiać ją z daleka niż z dziecięcym entuzjazmem dotykać co kilka minut.

Cicho, ciszej, PS3

Nowa konsola Sony zwraca też uwagę tym, że niemal jej nie słychać. W porównaniu z głośnym PlayStation 2 i jeszcze głośniejszym Xboxem 360, PS3 działa właściwie bezszelestnie. To osiągnięcie o tyle duże, że w środku znajdują się bardzo zaawansowane układy scalone, które trzeba efektywnie chłodzić, a jest o tyle trudne, że w obudowie (a nie na zewnątrz, jak na np. w X360) zamknięty jest także zasilacz. O ile w kwestii wyglądu zewnętrznego projektanci z Sony nie pokazali takiej maestrii, jaką widać w każdej krzywej PSP, to wewnętrzna architektura PS3 zasługuje na uznanie.

PS3 w Sieci

Obecnie to już wymóg, by nowoczesnej konsoli towarzyszył rozbudowany serwis sieciowy umożliwiający grę za pośrednictwem Internetu, a przy tym oferujący wiele innych opcji. W przypadku PlayStation 3 serwis ten nosi nazwę PlayStation Network. W przeciwieństwie do konkurencyjnej Xbox Live ma to być usługa bezpłatna – producenci gier będą mogli jednak pobierać opłaty za korzystanie z wszystkich lub niektórych opcji sieciowych swoich tytułów. Częścią usługi jest również sklep – PlayStation Store – w którym można kupować pełne gry (w chwili obecnej trwają prace nad około 40 tytułami), dodatki do gier (np. nowe trasy, samochody, bronie, poziomy do gry w sieci). W tej sekcji dostępne będą również wersje demo i filmiki promujące nowe tytuły – to już oczywiście za darmo.

>>> MotorStorm wygląda w rzeczywistości niemal identycznie.

MotorStorm © Sony Computer Entertainment Europe

>>> Resistance to odpowiedź Sony na Gears of War....

>>> ...całkiem zresztą udana. To najlepszy startowy tytuł PS3.

Jej centralne elementy to procesor Cell oraz układ graficzny RSX opracowany przez Nvidię – to właśnie ich ogromne zapotrzebowanie na energię sprawiło, że zasilacz zamknięty jest w konsoli, tak by mógł dostarczać im moc bez żadnych strat. W pudle konsoli zmieszczono również twardy dysk (w zależności od wersji – 20 GB lub 60 GB), kartę sieciową (również w dwóch wersjach – patrz ramka) oraz – przede wszystkim – **napęd Blu-ray**. Decyzja o umieszczeniu tego czytnika w PS3 była jedną z najważniejszych podjętych przez zespół pracujący nad projektem konsoli.

Blu-ray to nowy standard zapisu danych na płytach, który ma być następcą DVD. Płyty tego typu pozwalają na zmagazynowanie **25 GB danych przy zapisie jedno- i 50 GB przy dwuwarstwowym**, w przyszłości możliwe będzie również tworzenie płyt wielowarstwowych, maksymalna ich pojemność może więc osiągnąć nawet **200 GB**. Wybór tego nośnika może zadecydować o przyszłości PS3 – jeśli rynek lepiej przyjmie płyty HD-DVD, czyli drugi standard wskazywany na następcę płyt DVD, może się okazać, że Blu-ray stanie się mało popularny, wydawane będą na nim tylko najgłośniejsze filmy i multimedia, a w efekcie PS3 nie będzie mogło pełnić roli multimedialnego centrum rozrywki i zostanie „tylko" konsolą do gier.

Ambicje Sony

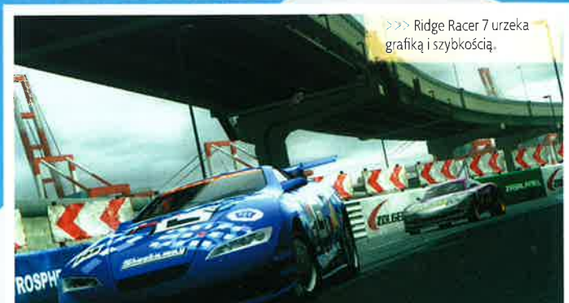
Tymczasem ambicją Sony jest, by PlayStation 3 stało w przyszłości w każdym domu, i to nie w pokoju nastolatka przesiadującego godzinami przy najnowszych grach, a w 'living roomie', przy głównym telewizorze wyświetlającym obraz High-Definition w rozdzielczości 1080p. Świadczy o tym cała konstrukcja konsoli (nawet to, że jest tak cicha), również menu startowe przeniesiono wprost z przenośnego PSP – zakładka z grami jest w nim po prostu jedną z wielu opcji, umieszczoną równorzędnie z odtwarzaniem filmów, muzyki czy przeglądaniem fotografii.

O tym, że PS3 ma być nie tylko maszyną do gier, świadczą również standardy obsługiwane przez ten sprzęt – nowe PlayStation czyta karty pamięci używane w aparatach fotograficznych; cztery porty USB i obsługa protokołu BlueTooth sprawiają, że konsola może się komunikować z najróżniejszymi urządzeniami, porty wejścia/wyjścia są kompatybilne z takimi standardami przesyłania obrazu i dźwięku jak Dolby Surround 5.1, DTS czy HDMI. Również wbudowane w system przeglądarki zdjęcia czy wizualizacje towarzyszące odtwarzaniu muzyki (obsługiwany jest oczywiście standard MP3) przygotowano tak, by mogły się one spodobać nie tylko fanom gier (jak w konkurencyjnym Xboksie 360), ale również „normalnym" użytkownikom elektroniki.

Uśpiony smok

Czy ambicje projektantów z Sony zostaną spełnione? Tego nikt na razie nie wie – wszystko zależy od popularności czytnika Blu-ray w przyszłości i... działań specjalistów od marketingu, którzy w najbliższych miesiącach będą się starali przekonać nas do wybrania właśnie tego standardu. Niestety również ocenianie PlayStation 3 jako konsoli do gier jest jak na razie przedwczesne – **tytuły startowe przygotowywano w pośpiechu, byle zdążyć do wyznaczonej na listopad premiery urządzenia**

PlayStation 3 może się okazać konsolą gwarantującą dostęp do najwyższej klasy interaktywnych multimediów i to przez kilka najbliższych lat.



>>> Ridge Racer 7 urzeka grafiką i szybkością.

>>> Genji – statyczne screeny nie oddają poezji, z jaką gra się rusza...

SIXAXIS

SIXAXIS to nazwa kontrolera sprzedawanego wraz z PlayStation 3, następcy DualShocka z PS2. Zrezygnowano w nim z funkcji 'force feedback', dodano natomiast czujnik wykrywający wychylenie pada. Dzięki temu np. latając smokiem w grze Lair wystarczy tylko poruszać samym kontrolerem, a nie jego gałkami. Odpowiednio ustawiony SIXAXIS może służyć również jako kierownica w MotorStorm. Ta technologia sprawia, że interakcja z grami może przybrać zupełnie nowe formy!

>>> Lair i pojedynek bestii. I co się tak gapisz, baranie!?!

w Japonii i USA. Dlatego produkcje dostępne obecnie nie przewyższają w wyraźny sposób gier, jakie w tym roku otrzymali posiadacze Xboxa 360, czyli drugiej fali oprogramowania na tę konsolę, zawsze o wiele lepszej od tytułów startowych.

Sytuacja będzie na pewno bardziej klarowna w marcu 2007 roku, kiedy PS3 trafi do Europy – na Starym Kontynencie gracze dostaną już na pewno tytuły bardziej dopracowane, a ewentualne poprawki dotyczące samego systemu (od strony hardware'u czy firmware'u) zostaną w tym czasie wprowadzone. Zresztą nawet obcując z tytułami, które trafiły do sprzedaży w USA (Genji czy Resistance: Fall of Man) lub znajdującymi się na zaawansowanym etapie prac (MotorStorm, Lair), trudno nie odnieść wrażenia, że **w PlayStation 3 drzemie ogromny potencjał, który producenci muszą po prostu odkryć.**

Next-gen gaming

Gry na PS3 na pewno wyglądają obłędnie. Już teraz zdają się pod względem grafiki odrobinę bardziej szczegółowe, bogatsze niż to, co znamy z PC-tów czy Xboxa 360. Szczególnie duże wrażenie robi Resistance: Fall of Man, FPS przypominający nieco serie Medal of Honor czy Call of Duty, choć konfrontujący bohatera nie z nazistowskimi żołnierzami, a z Obcymi, istotami określanymi w świecie gry mianem Chimera. Rozdzielczość tekstur, płynność animacji, efekty nakładane na obraz stawiają ten tytuł wśród najbardziej efektownych graficznie gier w historii – jedynie wydany właśnie na X360 shooter Gears of War może z nim konkurować. Jeszcze lepiej prezentują się tytuły, które wciąż znajdują się w fazie produkcji, jak symulator lotu Lair czy „brudna" ścigałka MotorStorm.

Szczególnie szokuje ten drugi, który tylko w małym stopniu różni się od filmiku, jakim grę reklamowano na targach E3 w 2005 roku – a był on przecież jedną z największych atrakcji tej imprezy. „Żywe" zachowania kierowców sterowanych przez AI, realizm rozwiązań graficznych, interakcja z otoczeniem sprawiają, że to produkcja, która w 100% zasługuje na miano tytułu nowej generacji (next-gen) – czegoś takiego wcześniej po prostu jeszcze nie widzieliśmy.

PS3? W marcu!

Informacja o tym, za ile będzie można kupić PlayStation 3 w Polsce, nie została jeszcze ujawniona – wyznacznikiem będzie dla niej pewnie cena „europejska" wynosząca **499 euro za wersję z dyskiem 20 GB i 599 euro za wersję z dyskiem 60 GB.** To sporo, szczególnie w porównaniu z ceną Xboxa 360, którego można kupić już za ok. 1350 zł (wystarczy dobrze poszukać w ofertach sieci sklepów z elektroniką). Jeśli jednak programiści nauczą się wykorzystywać całą moc procesorów Cell i RSX, trudniejszych w programowaniu, ale potencjalnie oferujących większe możliwości niż układy zastosowane w konsoli Microsoftu, a standard Blu-ray okaże się przynajmniej równie popularny co HD-DVD, to właśnie PlayStation 3 może się okazać konsolą gwarantującą dostęp do najwyższej klasy interaktywnych multimediów i to przez kilka najbliższych lat.

A w tej perspektywie inwestycja w konsolę PS3 przestaje się wydawać aż tak ogromna – może więc warto odłożyć na **marzec 2007** jakieś poważniejsze oszczędności? **|CDA|**

PSP + PS3

Konsole PS3 i PSP łączy nie tylko wspólny interfejs – obie współpracują ze sobą na wiele sposobów. W niektórych grach możliwe będzie podłączenie PSP i używanie jego ekranu jako dodatkowego panelu informacyjnego (np. wsteczne lusterko w grze Formula One 06). PSP może również odtwarzać filmy Blu-ray lub inne multimedia „nadawane" przez PS3 i odbierane przez konsolkę dzięki WiFi. Za pośrednictwem PS3 można również ściągnąć z Sieci i potem grać na PSP w klasyczne tytuły przeznaczone na PlayStation.

Którą wersję wybrać?

PlayStation 3 jest sprzedawane w dwóch wersjach podstawowych. Pierwsza ma dysk twardy o pojemności 20 GB i tradycyjną kartę sieciową. Druga dysk 60 GB i obsługuje sieć bezprzewodową WiFi, a ponadto ma chromowane wykończenia obudowy.

TYLKO U NAS! PRAWDZIWE BRZMIENIE

Real Music w oryginalnym wykonaniu

HITY		nr 73555 3,66 zł z VAT REAL	POLI	nr 72555 2,44 zł z VAT MONO
Door Cu Tine	Active	GABU1583	GABP3585	GABZN3583
Kylie	Akcent	GABU1192	GABP3192	GABZN3192
Jokero	Akcent	GABU1258	GABP3258	GABZN3258
French Kiss	Akcent	GABU1384	GABP3384	GABZN3384
Feel Alive	Benassi Bros.	GABU1345	GABP3345	GABZN3345
Superfreak	Beatfreakz	GABU1385	GABP3385	GABZN3385
Would You Feel	C-Bool	GABU1346	GABP3346	GABZN3346
Everytime We Touch	Cascada	GABU1317	GABP3317	GABZN3317
Sunrise	DJ Kris	GABU1281	GABP3281	GABZN3281
Get Down	DJ Magic	GABU1376	GABP3376	GABZN3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto	GABU1377	GABP3377	GABZN3377
Wybacz mi	DKA	GABU1364	GABP3364	GABZN3364
Sextasy	East Clubbers	GABU1327	GABP3327	GABZN3327
Trochę ciepła	Gosia Andrzejewicz	GABU1413	GABP3413	GABZN3413
Dolly Song (Leva's Polka)	Holly Dolly	GABU1321	GABP3321	GABZN3321
La Isla Bonita	Holly Dolly	GABU1415	GABP3415	GABZN3415
Crocketts Theme	Ian Hammer Project	GABU1366	GABP3366	GABZN3366
Self Control	Infernal	GABU1388	GABP3388	GABZN3388
Imagination	Kalwi & Remi	GABU1360	GABP3360	GABZN3360
Massive Noise	Kalwi & Remi	GABU1357	GABP3357	GABZN3357
Trebles	MBrother	GABU1285	GABP3285	GABZN3285
Sacrum	Mezo	GABU1369	GABP3369	GABZN3369
Last Christmas 2006	Mad Frog	GABU1399	GABP3399	GABZN3399
Moving On Stereo	Pakito	GABU0503	GABP1272	GABZN1515
Living On Video	Pakito	GABU0463	GABP1210	GABZN1482
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	GABU1367	GABP3367	GABZN3367
Satellites	September	GABU1245	GABP3245	GABZN3245
Don't Go	Starting Rock	GABU1405	GABP3405	GABZN3405
The Drill	The Drill	GABU1299	GABP3299	GABZN3299
Dynamite Beats And Styles	Toni W & B.O. Dubb	GABU1414	GABP3414	GABZN3414
Unexpected	Tom Novy	GABU1379	GABP3379	GABZN3379
Music In Me	Uniting Nations	GABU1380	GABP3380	GABZN3380
Życie	Verba	GABU1401	GABP3401	GABZN3401
Młode wilki 3	Verba	GABU1279	GABP3279	GABZN3279
Hi Fi Superstar	Wet Fingers	GABU1307	GABP3307	GABZN3307

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów:Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: GABU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155 Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych, real music oraz odgłosów

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT

Dla telefonów z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 lub amr)

Pobudka! Ruszaj się! Zbieraj zwłoki z wyra i wstawaj! Do roboty!	GABU0407
Pobudka, wstać D... do góry nogi w dół i złaź z wyra!	GABU0433
Obudź się Koteczku i nie leż już w łóżeczku!	GABU0438
Obudź się. Otwórz oczka. Otwórz już te wredne oczyska i wstawaj!	GABU0487
Halo! Twój telefon się melduje! Ta głupia... chce z Tobą gadać! (hard)	GABU0494
Nie wstydź się, wyjmij mnie... Jestem twoim kochanym telefonikiem, dryn dryn	GABU0495
Tu system wczesnego ostrzegania, za chwilę nastąpi połączenie z żoną	GABU0428
Dzwoni do ciebie Twój Kocur, mrrrau, odbierz Koteczko	GABU0411
No rusz d... i odbierz, jak ktoś do Ciebie mówi	GABU0412
Na glebę, psie! Ręce na głowę, nogi szeroko i ani drgnij!	GABU0377
Odbierz, jak chcesz ponawijać	GABU0378
Pijany Mikołaj	GABU0530

BUDZIKI

Odjechane Gadki

ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka. np: GABU0145

*DZWONKI

PRZEBOJE	nr 73555 3,66 zł z VAT REAL	nr 72555 2,44 zł z VAT POLI	MONO
2 bajki	GABU0517	GABP0997	GABZN1340
Arash	GABU0516	GABP1086	GABZN1421
Boten Anna	GABU9094	GABP1300	GABZN1529
Chori Chori	GABU9076	GABP1259	GABZN1511
Give It Up To Me	GABU9068	GABP1236	GABZN1510
Equador	GABU0305	GABP0039	GABZN1403
Jesteś szalona	GABU0402	GABP1168	GABZN1457
My Love	GABU9080	GABP1286	GABZN1526
Niech mówią, że to ...	GABU0207	GABP0912	GABZN1287
Piraci z Karaibów	GABU0515	GABP1276	GABZN1519
Policeman	GABU0521	GABP1134	GABZN1436
U & Ur Hand	GABU9095	GABP1319	GABZN1537
I Don't Need A Man	GABU9097	GABP1298	GABZN1530
Too Little, Too Late	GABU9098	GABP1321	GABZN1539
SexyBack	GABU9070	GABP1256	GABZN1502
Szansa	GABU0518	GABP1177	GABZN1460
Kryminalni	GABU0283	GABP1047	GABZN1375
Smack That	GABU9081	GABP1301	GABZN1531

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO
Nothing In This World	GABP1290	GABZN1527
My Road	GABP1316	GABZN1535
Visiter (DolA)	GABP1313	GABZN1534
Welcome To The Black Parade	GABP1323	GABZN1540
Znam Cię na pamięć	GABP1296	GABZN1533

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

FILM	POLI	MONO
Magda M.	GABP1215	GABZN1488
Ojciec Chrzestny	GABP0036	GABZN0346
Rocky	GABP0676	GABZN0796
Mission Impossible	GABP0014	GABZN0224
Oficerowie	GABP1320	GABZN1538

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. GABP1218 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555: • Nokia – podaj kod z tabeli, np. GABZN1495 • (Sony) Ericsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. GABZE1495 • Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. GABZS1495 • Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. GABZM1495

Tapeta GRATIS! Do każdego gadżetu kupionego na www.papla.pl lub wap.papla.pl

TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł zVAT

GABT12042

GOTOWE SMS-y

Idealne do wysłania bliskiej osobie!

Zamów a otrzymasz 2 SMS-y z niepowtarzalnymi tekstami oraz tapetę gratis!

MIŁOSNE – GABF0055
NA DOBRANOC – GABF0051
NA PRZEPROSINY – GABF0052
NA URODZINY – GABF0053
NA IMIENINY – GABF0054

TAPETA GRATIS

Aby pobrać wyślij kod wybranego zestawu życzeń pod 72555. Koszt 2,44 zł z VAT

Zabawy 18 w przymierzalni

Sprawdź na co możesz się przydać w damskiej przymierzalni.

Wyślij SMS o treści GABJ10203 pod numer 72555

Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Jak zaciągnąć pannę na warsztat

Wyślij SMS o treści GABJ10174 pod numer 73555 18

Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

ściągnij katalog 71555

Wyślij SMS pod numer 71555, a w treści wpisz kod katalogu: TYLKO U NAS!

GABJ1249 – jeśli chcesz ZaJava (super gry)
GABJ1253 – jeśli chcesz Hot Girls 02 (+18)
GABJ1251 – jeśli chcesz TopDzwonki 02
GABJ1252 – jeśli chcesz Misie Pysie

w każdym katalogu wierszyki SMS gratis

Dostępne dla telefonów z obsługą Java. Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 71555: 1,22 zł z VAT

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310i

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie GABP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: GABP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. GABP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

flirt na żywo!

Oni czekają właśnie na Ciebie! sms tylko za 1 zł! (1,22 z VAT)

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

BARBARA.GAB

Basia. Lat 19. Trochę samotna. Chcę poznać wesołego chłopaka.

SMS BARBARA.GAB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

KASIA.GAB

Nie jestem księżniczką z bajki, ale marzę o gorącym księciu, którego rumak zawiezie mnie w niezapomnianą podróż. Jestem ciekawa czy mnie zaskoczysz? Mam 19 lat, 173 cm, 50 kg.

SMS KASIA.GAB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

SANDRA.GAB

Jestem dziką kocicą, liczę sobie 23 wiosny. Kocham niegrzeczne propozycje. Miau

SMS SANDRA.GAB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod konfigurator@cdaction.pl.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. Przedstawiamy w nim trzy komputery dla graczy, kosztujące (wg założeń) około 1500, 2500 oraz powyżej 5000 tysięcy złotych. Jednak założenia założeniami, a świąteczny szał zakupów sprawił, że nieco zaszaleliśmy... Uwaga: są to ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Zestaw podstawowy

Płyta główna	Microstar K9NU Neo-V	259
Procesor	AMD Athlon 64 3200+ AM2	346
Pamięć	GoodRam DDR2 1024 MB 667 MHz	411
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	170
Karta graficzna	Radeon X1650 Pro Asus 256 MB TV&DVI	379
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	118
Obudowa	Geo-PC 607	135
Zasilacz	ModeCom 350 W	89
Cena całości		1907

3DMark2006:
Ogólny: 1736 (1963)
SM 2.0: 662 (877)
HDR/SM 3.0: 698 (772)
CPU: 789 (618)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba FPS):
800 x 600: 122 (72)
1280 x 1024: 73 (70)
1600 x 1200: 48 (60)

Wysokie detale:
800 x 600: 26 (28)
1280 x 1024: – (17)
1600 x 1200: – (12)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 40 (29)
1280 x 1024: 26 (27)
1600 x 1200: 18 (21)

Wysokie detale:
800 x 600: 23 (23)
1280 x 1024: 14 (19)
1600 x 1200: 11 (19)

Dlaczego?

W porównaniu do zeszłego miesiąca (wyniki w nawiasach) mamy szybszy procesor, kartę graficzną ATI oraz bajerancką obudowę. O ile wymiana procesora dała wymierne efekty (porównajcie wyniki przy niskiej rozdzielczości), o tyle **Radeon X1650 Pro okazał się sporo słabszy niż GeForce 7600GS, mimo że oba sprzedawane są w bardzo podobnych cenach.** Poza tym na Radeonie po włączeniu wysokich detali wieszał się Company of Heroes, stąd też brak części wyników, choć to powinny załatwić nowsze sterowniki. Obudowę można uznać za zbytek szczęścia, ale jeśli kogoś na nią stać, polecamy, bo osobne moduły kontroli wentylatorów wychodzą drożej.

ATI czy Nvidia: GeForce 7600GS kosztuje tyle samo, a jest szybszy i nie sprawia problemów w CoH.

Dla minimalistów: wymieniając procesor na Semprona (np. 2800+ w wersji AM2) i instalując wolniejsze pamięci (533 MHz) oraz zostając przy normalnej obudowie z wbudowanym zasilaczem można oszczędzić około 240 złotych.

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, na którym można już jednak zagrać w nowe gry. W wersji pełnej jest wprawdzie o prawie 300 złotych droższy niż konfiguracja prezentowana w zeszłym miesiącu, ale zmiana procesora dużo dała, więc jeśli możecie dopłacić do Athlona, warto to zrobić.

Zestaw zaawansowany

Płyta główna	Asus P5ND2 SE	314
Procesor	Intel Core2 Duo E6300	738
Pamięć	Corsair Twin2X DDR2 2x 512 MB 675 MHz CL4-4-4-12	449
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	225
Karta graficzna	Asus X1950 PRO Crossfire	785
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	118
Obudowa	Geo-PC 607	135
Zasilacz	Chieftec 400 W	185
Cena całości		2949

3DMark2006:
Ogólny: 4578 (4645)
SM 2.0: 1793 (1963)
HDR/SM 3.0: 1944 (1919)
CPU: 1647 (1500)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba FPS):
800 x 600: 184 (141)
1280 x 1024: 161 (144)
1600 x 1200: 132 (134)

Wysokie detale:
800 x 600: 76 (71)
1280 x 1024: 48 (50)
1600 x 1200: - (37)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 60 (48)
1280 x 1024: 50 (46)
1600 x 1200: 39 (40)

Wysokie detale:
800 x 600: 45 (39)
1280 x 1024: 33 (33)
1600 x 1200: 24 (27)

Dlaczego?

Dzięki coraz lepszej dostępności tanich płyt głównych i spadkowi cen średni zestaw udało się zbudować w oparciu o procesor z rodziny Core 2 Duo; fakt, że najtańszy, ale i tak szybszy niż użyty miesiąc temu dwurdzeniowy Athlon. Druga zmiana to karta graficzna – jak już szaleć z ATI, to szaleć. Niestety, **także Radeona X1950Pro trudno z czystym sumieniem polecić.** Okazał się wprawdzie niemal równie szybki, co GeForce 7900GS użyty w zeszłym miesiącu (była to wersja z szybkimi pamięciami), ale podobnie jak młodszy brat, miał problemy w CoH. Obudowa i zasilacz dobrane są nieco na wyrost, ale jak już szaleć, to na całego.

ATI czy Nvidia: GeForce 7900GS kosztuje tyle samo, w wersji standardowej jest nieco wolniejszy (ale można kupić podkręcone – patrz zeszły odcinek), ale nie sprawia problemów w CoH.

Dla minimalistów: poza wymianą obudowy i zasilacza za wiele się niestety nie zrobi. Wyjściem radykalnym będzie zrezygnowanie z Core 2 Duo i powrót do stajni AMD – taki zestaw będzie kosztował około 2500, po szczegóły odsyłam do poprzedniego numeru.

Dla kogo?

Dzięki dwurdzeniowemu procesorowi Intela jest to już bardzo porządny komputer. Jego słabym punktem jest wprawdzie karta graficzna, którą będzie wypadało za pół roku wymienić na coś zgodnego z DirectX 10, ale obecnie w tej cenie niczego lepszego się nie dostanie.

KUPON RABATOWY 3%
Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać 3% rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action, zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło CDAction.

Komputronik.pl
www.komputronik.pl

Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 14.12.2006.

Zestaw super

Płyta główna	EVGA nForce 680i SLI Mainboard	998
Procesor	Intel Core2 Duo E6400	901
Pamięć	Corsair Twin2X DDR2 2x 1 GB 675 MHz CL4-4-4-12	966
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 320 GB	393
Karta graficzna	GeForce 8800 GTX Gigabyte 768 MB TV & 2x DVI	2549
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	118
Obudowa	Chieftec SH-01B-B-B	220
Zasilacz	Chieftec (GPS-450AA-101A) 450 W	209
Cena całości		6354

3DMark2006:
Ogólny: 8314 (9995)
SM 2.0: 3820 (4675)
HDR/SM 3.0: 4272 (4828)
CPU: 1655 (2105)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba FPS):
800 x 600: 236 (340)
1280 x 1024: 235 (334)
1600 x 1200: 234 (304)

Wysokie detale:
800 x 600: 141 (164)
1280 x 1024: 129 (126)
1600 x 1200: 109 (101)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 74 (85)
1280 x 1024: 71 (85)
1600 x 1200: 71 (79)

Wysokie detale:
800 x 600: 56 (65)
1280 x 1024: 56 (63)
1600 x 1200: 54 (53)

Dlaczego?

W porównaniu do zestawu z zeszłego miesiąca wybraliśmy płytę główną opartą na najnowszym chipsecie Nvidii, co daje nam bardzo duże możliwości podkręcania. Reszta to standard – Core 2 Duo Intela nie ma konkurencji, jeśli chodzi o wydajność (wybraliśmy nieco wolniejszą wersję niż miesiąc temu, bo i tak będzie ją można podkręcić – dane poniżej podaliśmy jednak dla wersji zwykłej), a GeForce 8800 GTX to najlepsza karta kompatybilna z DirectX 10 (a przy tym zostawiająca konkurencję daleko w tyle).

ATI czy Nvidia: ATI nadal niczego zgodnego z DX10 nie pokazało, więc wyboru nie ma.

Dla minimalistów: można wybrać tańszą płytę główną (choćby z zestawu średniego – ponad 600 zł tańsza) i kartę graficzną opartą na chipsecie 8800GTS (również 600 złotych różnicy), co pozwoli oszczędzić nawet 1200 złotych, ale kosztem możliwości podkręcania (płyta) i szybkości wyświetlania grafiki.

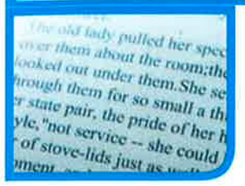
Dla kogo?

Jest to w tej chwili jedyna konfiguracja dająca nam pewność, że zagramy w gry przygotowywane z myślą o nowym systemie Microsoftu. Ale że to dopiero przyszłość – kupno tego komputera ma sens, jeśli taki wydatek nie jest dla ciebie problemem, bo w momencie premiery gier dla Visty porównywalną konfigurację będzie można kupić dużo taniej.

E-PAPIER
rewolucja puka do drzwi

Grzegorz Kubera | E-papier ratuje Amazonię

>>> Bezprzewodowa tablica SyncroSign Messenger, która współpracuje z oprogramowaniem zarządzającym, może o określonych godzinach sama zmienić treść wyświetlanej informacji. Cena urządzenia to ok. 500 dolarów.



Z pewnością sporo osób chciałoby mieć jedną kartkę, którą można na życzenie zapełnić potrzebną akurat treścią – dzisiejszej gazety, albumem fotografii czy nawet recenzją gry z naszego miesięcznika. Świetne rozwiązanie, prawda? A w dodatku już możliwe technicznie!

Najstarszym powszechnie stosowanym do dziś nośnikiem danych jest papier. Wynaleziony w 105 roku n.e. przez Chińczyka Tsai Lun liczy sobie bez mała dwa tysiące lat. Obecnie ośmielam się stwierdzić, że jego rola dobiega końca. Prace nad elektronicznym papierem zaczynają przynosić efekty, a powstałe propozycje technologiczne mogą się stać niedługo standardami.

Skrócenie czasu przygotowania publikacji często z miesięcy do zaledwie dni lub wręcz godzin zwiększyło aktualność publikowanych informacji oraz atrakcyjność wizualną książek i czasopism. Mimo tego sukcesu, **DTP zmodyfikowało tylko wierzchnią warstwę technologii kryjącej się za produktem zwanym gazetą**. E-papier to z kolei zaawansowany interfejs do całkowicie **analogowej prezentacji cyfrowych danych**. To będzie dopiero rewolucja!

Gazeta przyszłości

Już od ponad 500 lat technologia druku była stale udoskonalana, również dzięki wprowadzeniu komputerowego przygotowania i składu publikacji. Obecnie jednak aby przejrzeć zawartość gazety lub przeczytać książkę, wciąż jesteśmy skazani na zadrukowany arkusz papieru. Z kolei wydania elektroniczne, które bez trudu odczytamy np. na ekranie komputera przenośnego, nie cieszą się wielką popularnością głównie dlatego, że nie zapewniają takiego komfortu jak tradycyjny papier (klasyczny problem – „*z monitorem nie pójdę do toalety*"). **I tu z ratunkiem** (**bez skojarzeń!**) **przychodzi e-papier.** Jest to elastyczny i cienki wyświetlacz, przypominający arkusz zwykłego papieru. Naturalnie to tylko pozory.

>>> Firma E-ink zaprezentowała pierwsze elastyczne karty e-papieru już w 2000 roku.

Pierwsze e-gazety trafiły już do testujących odbiorców. Umożliwiają stałą aktualizację zawartości przez Internet, wykorzystując w tym celu m.in. interfejs WiFi oraz Bluetooth. Posiadacze takowej gazety każdego dnia otrzymują wprost na biurko nowe wydanie danego tytułu prasowego. Twórcy e-papieru tłumaczą, że zasada ta przypomina informacyjne serwisy WWW, z tą jednak różnicą, że e-gazeta nie będzie czymś w rodzaju przeglądarki internetowej, a raczej odtwarzaczem, do którego zadań należeć będzie zapełnienie strony zawartością wygenerowaną przez redakcję czasopisma.

W naszym kraju nie mamy jeszcze możliwości zaznajomienia się z e-papierem, ale np. w Belgii dwustu prenumeratorów dziennika ekonomicznego „De Tijd" otrzymało w ramach testu urządzenie nazwane iLiad. W jego wyposażeniu znajdziemy technologię WiFi do bezprzewodowego Internetu oraz łącze USB do połączenia się z komputerem. Na iLiadzie można czytać gazetę, książki, plany czy też notatki. Sprzedaż czytnika planowana jest na kwiecień przyszłego roku. We Francji zaś już niebawem pojawi się „Les Echos", także na e-papierze. Taka informacja pozwala stwierdzić, że **owa rewolucja będzie miała miejsce nie za dwadzieścia, a za ok. dwa lata.**

Czy e-papier będzie wszędzie?

Według producentów, e-papier nie tylko zastąpi arkusze gazet, czasopism czy nawet książek. Reklamodawcy już teraz informują, że elektroniczny papier, dzięki możliwości zginania i zawijania, może się znaleźć w miejscach, w których nie dałoby się zainstalować wyświetlacza ciekłokrystalicznego. Dzięki temu e-papier otrzymałby znacznie większe możliwości w zakresie prezentacji danych.

>>> E-papier bazujący na technologii Kent Displays zużywa od 1/100 do 1/10000 prądu wymaganego do zasilania konwencjonalnych wyświetlaczy. Po prawej prototypowa książka elektroniczna firmy Fujitsu.

E-papier kontra papier

Dużym plusem e-papieru będzie, jak podają producenci, cała gama dodatkowych usług dla czytelników. Będziemy mogli zamówić śledzenie kursu akcji danych spółek giełdowych czy informacje o imprezach kulturalnych, pogodzie itd. Niestety e-gazety czeka jeszcze długa droga do przebycia. Rynek nie zaczął nawet raczkować, a i sam elektroniczny papier ma pewne ograniczenia, które prawdopodobnie przyhamują nieco jego rozwój. Pierwszym jest cena – urządzenia nie należą do tanich (ok. 400-500 dolarów). Po drugie, czytniki e-papieru przeznaczone są głównie do przeglądania gazet – mimo że podłączymy je do Internetu, nie będziemy mogli surfować w Sieci, lecz jedynie odwiedzić stronę danego tytułu prasowego. Jeżeli kupimy czytnik np. od „De Tijd", wówczas otrzymamy możliwość czytania tylko informacji przygotowanych przez belgijskiego wydawcę. Jest to dosyć irytująca wiadomość, zwłaszcza że rozwiązanie to nie należy do tanich.

Z tych właśnie powodów jeden wydawca będzie oferował wiele czasopism. Kupując jeden e-czytnik, będziemy mieli dostęp do kilku tytułów.

E-gazeta ma koegzystować z prasą drukowaną przez wiele lat. Jej popularyzacja sprawi raczej, że rację bytu stracą firmy, które umożliwiają kupno czasopism w wersji elektronicznej, w formacie PDF – to prymitywny pomost między papierem a serwisem internetowym, dlatego też rentowność tego typu przedsiębiorstw spadnie do bardzo niskich wartości.

>>> Sony EBR-1000 jest czytnikiem elektronicznych książek, który bazuje na technologii opracowanej przez firmę E-ink. Urządzenie jest sprzedawane w Japonii i potrzebuje energii tylko do zmiany obrazu. Aktualny obraz (na razie tylko monochromatyczny), który wyświetlany jest w rozdzielczości 800 x 600 pikseli jest prezentowany tak długo, jak zechcemy, bez poboru mocy.

To będą czasy...

Porzućmy na chwilę sceptycyzm i zobaczmy, jak mogłoby wyglądać praktyczne zastosowanie elektronicznego papieru w niedalekiej przyszłości. Wyobraźmy sobie elastyczny pasek o grubości jednego centymetra, przypominający wyglądem 30-centymetrową linijkę. Chwytamy go jedną ręką, drugą wysuwając z bocznej szczeliny e-papier o rozmiarach kartki A4. Tym samym włączamy urządzenie: na e-papierze pojawia się strona, na której ostatnio przerwaliśmy lekturę e-wydania CD-Action, przesłanego bezpośrednio z redakcji za pomocą bezprzewodowego Internetu. Prezentowany obraz nie świeci, ale jest kontrastowy i nasycony – przypomina obecny druk kolorowy wysokiej jakości. We wstępniaku, zamiast statycznego zdjęcia tortu z piętnastoma świeczkami, widzimy krótki film prezentujący skład redakcji zajadającej się tym smakołykiem. Naciskamy przycisk przesuwania stron. Naszą uwagę przyciąga najnowsza recenzja gry Quake X. Przez chwilę przyglądamy się krótkiej animacji spektakularnych efektów, po czym palcem uaktywniamy jedno ze zdjęć i oglądamy materiał wideo, na którym redaktor gra w siódmą część Quake'a. Przyciskiem na grzbiecie e-książki regulujemy dźwięk... W okienku toczy się akcja, a my czytamy, co też Allor ma do powiedzenia na temat nowej gry panów z id.

LCD jednak nie znikną

Entuzjaści nowej technologii są zdania, że wyprze ona gazety drukowane choćby dlatego, że dla wydawców e-papier ma oznaczać oszczędności w druku i dystrybucji. Możliwe nawet, że będą to tak pokaźne kwoty, iż będzie się opłacało rozdać swoim prenumeratorom czytniki za darmo.

>>> Wyświetlacze z e-papieru świetnie nadają się do popularnych zastosowań. Wygięte ekrany zaintrygowały firmy Seiko Epson i Citizen, które wykorzystując technologię E Ink Imaging Film wprowadziły do sprzedaży zwijalne zegarki.

Na chwilę obecną **e-papier oferuje rozdzielczość 200 dpi** – tyle samo, co najlepsze wyświetlacze LCD montowane w palmtopach. Największe szanse na upowszechnienie elektronicznego papieru ma firma E-ink, której udało się opracować najlepszą jak dotąd technologię. Obecność e-papieru mimo wszystko nie spowoduje, że wyświetlacze ciekłokrystaliczne stosowane w urządzeniach przenośnych odejdą do lamusa. Technologie te będą wykorzystywane, ponieważ **e-papier nie gwarantuje jasności tak dobrej, jaką znajdziemy w panelach LCD.**

Kiedy jednak zdoła sięgnąć i po ten parametr – a jest to możliwe – wówczas, kto wie, może nasz świat zmieni się nie do poznania, przybierając bardziej fikuśne kształty? **CDA**

FREEZONE
PENTAGRAM Xtreme Cooling Division
Cool'em all
ULTRA SILENT 26dB HEATPIPE CPUcooler FREEZONE HP-120 AlCu INTEL/AMD compatibile
Pentium4 Socket 478 / LGA775
Athlon64 Socket 754/939/940 M2
ULTRA SILENT 19dB HEATPIPE CPUcooler FREEZONE HP-100 AlCu INTEL/AMD compatibile
Pentium4 Socket LGA775
Athlon64 Socket 754/939/940 M2
ULTRA SILENT 0-21dB 2 HEATPIPES VGAcooler FREEZONE HP-60 Al VGA INTEL/AMD compatibile nVidia/ATI
www.pentagram.eu
PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY
MULTIMEDIA VISION®
Wyłączny Dystrybutor - Multimedia Vision, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa tel: /22/ 338 9000, www.mmv.pl

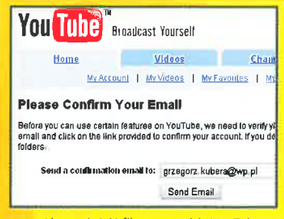
Fotoblogi i vlogi

Grzegorz Kubera | Atrakcyjne pamiętniki internetowe

Na całym świecie miliony internautów prowadzi blogi. Obecnie jednak internetowe odpowiedniki tradycyjnych pamiętników tracą popularność, ustępując miejsca swoim następcom, wykorzystującym możliwości multimedialne Sieci. Mowa oczywiście o fotoblogach i vlogach. Piszemy o tym, kto może je prowadzić i jak należy to robić.

Internetowe pamiętniki już od dawna są stałym i ważnym elementem globalnej Sieci. Najpopularniejsze blogi okazują się nawet – niekiedy – lepsze od tradycyjnego dziennikarstwa, zyskując rangę opiniotwórczą i wpływ na bieżące wydarzenia na równi z tradycyjnymi mediami. W polskiej sieci jednak blogowe dziennikarstwo dopiero się rozwija. Najczęściej natrafiamy jedynie na blog wypełniony prywatnymi notatkami, o tym, co autor jadł na śniadanie, jak minął mu dzień czy – przykład ambitniejszego dzieła – przepisów kulinarnych. W Polsce użytkownicy Internetu prowadzą przeszło milion blogów. Jednak ostatnio większą popularnością cieszą się ciekawsze rozwiązania – **fotoblogi i vlogi**.

Jak wstawić film?



>>> Aby umieścić film w serwisie YouTube, trzeba założyć swoje konto. Gdy to zrobimy, udajemy się do panelu użytkownika i wybieramy opcję Upload Videos. Musimy podać swój e-mail – zostanie wysłany do nas list weryfikujący, czy faktycznie korzystamy z podanego adresu. Sprawdzamy pocztę i uruchamiamy link, który znajdziemy w e-mailu.

>>> Następnie przygotowujemy opis zamieszczanego filmu. W polu Title wpisujemy tytuł, a w Description opisujemy w kilku zdaniach, o czym jest film. W Tags wpisujemy słowa kluczowe określające nasz materiał wideo, np. „CDA Gry Sprzęt". Później musimy jeszcze wybrać kategorię filmu oraz jego język.

>>> W drugim kroku klikamy Browse i wybieramy film z dysku twardego. Teraz należy zaznaczyć opcję Public lub Private – w zależności od tego, czy chcemy, aby plik był dostępny dla wszystkich, czy tylko dla wybranych osób. Na końcu klikamy Upload Video i czekamy chwilę, by nagranie znalazło się na serwerze www.YouTube.com. Aby zamieścić film w blogu, trzeba skopiować adres oznaczony jako Embed i wstawić go w treści postu.

Założenie fotoblogu i jego późniejsze prowadzenie jest dziecinnie łatwe.

To naprawdę ciekawa sprawa...

W dobie telefonów komórkowych wyposażonych w cyfrowe aparaty fotograficzne użytkownicy często przekazują migawki ze swojego życia do fotoblogu. Jego prowadzenie w zasadzie niczym nie różni się od pisania zwykłego internetowego pamiętnika – po prostu w notatkach umieszczamy o wiele więcej zdjęć (lub tylko same fotki). Fotoblogi często przekształcają się w galerie fotograficzne, które okazują się zbiorem świetnych dzieł, podpisywanych już nie pseudonimem, a imieniem i nazwiskiem autora. Są fotoblogi zawodowych fotografów i amatorów-hobbystów, nie trudno natrafić też na blog wypełniony zdjęciami wykonanymi komórkami – gorsze technicznie, ale często bardziej aktualne. Te zapisy rzeczywistości stają się coraz bardziej popularne – niektórzy umieszczają nowe zdjęcia każdego dnia! Jeśli chcesz do nich dołączyć, musisz założyć konto na jednym z popularnych serwisów. Polecamy www.fotolog.pl lub http://photoblog.pl.

...i do tego wciągająca

Dyskusja, której sprzyja blogowy format publikacji, prowadzi do powstawania grup znajomych ludzi o podobnych zainteresowaniach. Każdy, kto ma coś do pokazania i wystarczająco dużo samozaparcia, by regularnie umieszczać nowe materiały, może założyć własny blog. Co więcej, blog można prowadzić anonimowo – ta sposobność ułatwi nam dzielenie się z innymi ludźmi skrytymi przeżyciami. Dodatkowo zachęca fakt, że **założenie fotoblogu i jego późniejsze aktualizowanie jest dziecinnie łatwe.**

Dobry blog, niezależnie od treści, musi być ciekawy. Bez względu na to, jakie zdjęcia lub filmy zdecydujemy się wstawiać, powinny być one robione w taki sposób, aby zachęcić internautów do ich oglądania. Starajmy się zatem, by materiały prezentowane na blogu były atrakcyjne i ciekawe, oczywiście bez przesady – nie można przekroczyć granicy dobrego smaku.

>>> Bez względu na to, jakie zdjęcia lub filmy zdecydujemy się wstawiać, powinny być one takie, aby zachęcić internautów do ich oglądania.

Kiedy tworzymy fotoblog, musimy przede wszystkim zdefiniować grupę odbiorców. Niemal pewne jest, że zdjęcia, które zechcemy pokazać rówieśnikom ze szkoły, nie będą interesujące dla osób po 40, dlatego zanim wstawimy pierwszy plik, trzeba wiedzieć, że kolejne powinny być zbliżone tematycznie. Oczywiście charakter bloga może być również całkowicie przypadkowy, ale wtedy warto, by prezentowane fotki, choć różne tematycznie, miały podobny klimat i zbliżony styl.

Vlog – dla zaawansowanych

O ile prowadzenie fotoblogu nie jest trudne, to od posiadaczy vlogów wymaga się już nieco więcej pracy. Zamieszczanie filmów na blogu bowiem składa się z kilku etapów. Pierwszy z nich to przeniesienie nagrania z urządzenia zewnętrznego do komputera. Pliki wideo do vlogu można nagrywać kamerką cyfrową lub nawet VHS. Popularne są też kompaktowe aparaty cyfrowe umożliwiające zapis wideo – ich zaletą jest szybkie kopiowanie danego filmu w formacie AVI na dysk twardy komputera. Zanim umieścimy swoje dzieło na stronie WWW, musimy je wcześniej skompresować za pomocą kodeka DivX lub XviD. Filmy do vlogu możemy również nagrywać komórką – w tym przypadku wiele zależy od modelu aparatu. Materiały wideo najczęściej zapisywane są w formacie 3GPP (rozszerzenie .3gp). Aby umieścić taki plik na blogu, trzeba go wcześniej przekonwertować na format AVI. Pamiętajmy jednak, że w formie dodatku możemy zamieścić film w formacie 3GPP – wtedy część użytkowników będzie mogła obejrzeć je w swoich telefonach.

Serwis blogowy, który polecamy, to http://videoblogi.pl – z łatwością zamieścimy tu nasze filmy, gdyż na stronie znajduje się informacja, która pomoże nam to wykonać.

Jak znaleźć czytelników?

Oryginalne filmy czy zdjęcia nie wystarczą, aby nasz blog stał się popularny – a do tego dąży większość osób zajmujących się blogowaniem. Najprostszym sposobem na jego spopularyzowanie jest aktywne zaangażowanie się w życie społeczności internetowej. Zabierajmy więc głos na uczęszczanych forach dyskusyjnych i popularnych blogach. Starajmy się także komentować artykuły na portalach czy serwisach informacyjnych i do każdej wypowiedzi dodawajmy link do naszego pamiętnika.

Przede wszystkim jednak zdjęcia czy materiały filmowe prezentowane na blogu muszą być interesujące dla internautów. To oni wybierają miejsca, które odwiedzają, z miliona stron znajdujących się w Sieci. Jeśli zaoferujesz im coś ciekawego, na pewno zajrzą też na twoją stronę... |CDA|

Ciekawe strony

>>> www.blox.pl Najlepszy i do tego bezpłatny serwis blogowy w Polsce.

>>> www.fotolog.pl. Serwis oferujący prowadzenie fotoblogu. Ma prosty w obsłudze panel administracyjny.

>>> www.photoblog.pl. Sporo użytkowników, prosty w obsłudze – to najważniejsze cechy serwisu.

Przydatne terminy blogowe

POST – jest to artykuł opublikowany na łamach blogu. Zawiera tytuł oraz datę, która decyduje o pozycji posta na blogu. Najnowszy zawsze znajduje się na pierwszym miejscu.

PERMALINK – odnośnik trwały, wskazujący indywidualny post, najczęściej z wpisanymi pod nim komentarzami. Permalinki pozwalają blogerom wymieniać się linkami postów – rozwiązanie to znacząco ułatwia międzyblogowe debaty.

TRACKBACK – powiadomienie, że inny bloger powołał się na nasz post. Często pojawia się na blogu w formie komentarza pod cytowanym tekstem. Jak dotąd trackbacki funkcjonują wyłącznie wewnątrz poszczególnych serwisów blogowych, dla przykładu: pomiędzy blogami działającymi na www.wordpress.org.

BLOGROLL – lista polecanych blogów. Jest ona umieszczana w bocznym menu bloga.

PANEL ADMINISTRACYJNY – specjalna, chroniona hasłem strona WWW. Umożliwia właścicielowi blogu łatwe dodawanie nowych tekstów i obrazków. Często można tu także dopasować wygląd i zachowania blogu.

Dodaj do bloga zdjęcia i filmy

Jeśli serwis blogowy z jakichś powodów nie oferuje możliwości wstawiania zdjęć lub obrazków, możemy ominąć ten problem, wrzucając je na jeden z serwisów specjalizujących się w udostępnianiu tego typu materiałów, a w blogu umieszczając link do właściwej strony. Jeśli chodzi o fotki, warto skorzystać ze stron www.Flickr.com i www.Imageshack.com, do plików wideo najlepszy będzie www.YouTube.com – pozwala on na wstawienie odtwarzacza naszego filmu bezpośrednio w treści postu, co zwiększa wygodę oglądania.

SPEED LINK

Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250 o

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kabiu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Karty na stół!

Khedron | Niedźwiedź nad szachownicą

Witajcie po przerwie. Mam nadzieję, że druga edycja NDSN przypadnie Wam do gustu równie mocno jak część pierwsza. Na pewno jej pojawienie się to koniec beztroski dla wielu osób starających się wcisnąć wam najprzeróżniejsze bzdury.

Podczas nieobecności NDSN pojawiło się nieco „zaradnych" pragnących odciąć kupony od popularności działu. Do takich zaliczam sklepiki internetowe organizujące akcje o nazwie dziwnie znajomej wszystkim czytelnikom CDA. Może niedługo przyjdzie pora na bardziej wnikliwe zajęcie się tą sprawą, ale dziś zostawimy jeszcze cwaniaczków w spokoju. Na rynku zdarzyło się tak wiele, że zaległości będziemy nadrabiać przez wiele najbliższych numerów...

Roszady

Rynek kart graficznych w ciągu kilku miesięcy zmienił się całkowicie. Sytuacja jest dziś odwrotna do tej sprzed wakacji, gdy ATI oferowało najmocniejszą kartę, ale nie miało nic ciekawego w tańszych segmentach. W tym czasie spełniły się również moje prognozy i **firma ta utraciła niezależność**. Nad ewentualnymi skutkami, w dłuższym terminie, przejęcia jej przez AMD zastanowimy się w dalszej części artykułu. Teraz przyjrzymy się temu, co można znaleźć na sklepowych półkach.

Kolejne przyspieszenie

W ciągu ostatnich kilku tygodni **za sprawą Nvidii doszło do prawdziwej rewolucji**. Najnowsza generacja kart oparta na układzie G80 to – przynajmniej na pierwszy rzut oka – przełom, jakiego nie doświadczyliśmy od czasu prezentacji Radeona 9700Pro.

GF8800GTX i GTS to pierwsze karty zgodne z DirectX10. Mają też przełomową dla pecetów architekturę, w której nie ma wydzielonych jednostek Vertex Shader i Pixel Shader, zastąpionych przez jednostkę obsługującą obie te funkcje i dodatkowo nową, nazwaną Geometry Shader. W najmocniejszym układzie Nvidii mamy do dyspozycji aż 128 takich zunifikowanych jednostek strumieniowych. Ich łączna moc jest naprawdę gigantyczna i co najważniejsze, ma spore przełożenie na rzeczywistą wydajność karty.

Najdroższy GF8800GTX kosztuje około 2600 zł, ma układ pracujący z prędkością 575 MHz i 768 MB 1800 MHz pamięci RAM. Obsługuje wszelkie dostępne (i niedostępne jeszcze w nowych grach) fajerwerki graficzne, pozwala na uruchamianie aplikacji w każdej rozdzielczości z utrzymaniem pełnej płynności obrazu. **Nieco tańszy (ok. 2100 zł) GF8800GTS to 500 MHz układ ze zredukowaną do 96 liczbą jednostek strumieniowych i 600 MB 1600 MHz pamięci**. Również jego wydajność jest kolosalna i przewyższa wszelkie inne dostępne na rynku rozwiązania, choć już nie w tak dużym stopniu jak u większego brata. Krótko pisząc – prawdziwe cuda i pokusa nie do odrzucenia dla wszystkich uzależnionych od upgrade'u komputera.

W takiej sytuacji nic dziwnego w reakcji wszystkich internetowych serwisów i czasopism komputerowych, pełnej entuzjazmu i wprost rozpływających się w zachwytach nad ogromną wydajnością nowych kart. Tak jak zazwyczaj, będę odszczepieńcem, odmieńcem i podążając pod prąd nowoczesności, zmian i aktualnych trendów napiszę – **te karty niemal nikomu nie są potrzebne! Wciskanie ich do współczesnych pecetów to jak opony VR w syrence**.

Wszystko za sprawą zmiany, jakiej dokonał na większości biurek inny wytwór marketingowy – monitory LCD. Tak się składa, że te urządzenia wyświetlają poprawnie tylko jedną rozdzielczość, w ogromnej większości jest to 1280 na 1024. Skalowanie obrazu przynosi efekty co najwyżej mierne i z pewnością nie pozwoli na zwiększenie jego jakości. Całe zamieszanie sprowadza się do tego, że **dla użytkownika standardowego LCD nie ma najmniejszego znaczenia dostępność trybów graficznych powyżej nominalnego, a ich użycie, nawet w najbardziej optymalnym przypadku, nie podniesie jakości obrazu**. W tej sytuacji GF8800GTX nie ma obecnie żadnej przewagi nad kosztującym kilkakrotnie mniej Radeonem X1900Pro.

Ktoś może zaprotestować i przytoczyć przykład wydajności obu kart w najwyższych rozdzielczościach, w tym bardzo chętnie prezentowanej dla nowego układu Nvidii, 2560 x 1600. Tylko że to nie ma znaczenia. Testerzy, którzy zachłysnęli się nowością, gładko przechodzą nad faktem, że **wyświetlacz zdolny do pracy w takim trybie kosztuje niemal... 9000 zł**. O sensie kupowania karty Nvidii mogą jeszcze rozmawiać właściciele najlepszych CRT, zdolnych do pracy z rozdzielczością 2048 x 1560, ale z pewnością nie ci, którzy ozdobili sobie biurka przeciętnymi monitorami ciekłokrystalicznymi. Dla nich nawet tryb 1600 x 1200, w którym często testowano już Quake'a, to abstrakcja.

Z pewnością **ceny kart nie można też uzasadnić obsługą DirectX10** – gier potrafiących to wykorzystać jeszcze nie ma, a gdy już się pojawią, na rynku będzie mnóstwo kart DirectX10 w cenie od kilkuset złotych i doskonale wyświetlających obraz w owych zaklętych 1280 x 1024.

Taniej i wydajnie

Dobrą wiadomością związaną z ukazaniem się nowych GeForce'ów jest **spadek cen pozostałych kart**. GF7950GX2, wyposażony w dwa układy graficzne i 1 GB RAM-u, ze swoją ceną wyższą od 8800GTS, powinien już na zawsze pozostać w magazynach firm. GF7900GTX kosztuje obecnie około 1600 zł, podobnie jak Radeon X1950XTX. Niestety również te karty nie są warte uwagi. Wszystko za sprawą tańszego rodzeństwa **GF7900GTO i Radeona X1900XT**. To prawdziwe gwiazdy w świecie kart graficznych i jednocześnie rozwiązania najbardziej godne uwagi i polecenia. **Kosztujące około 1000 zł karty od droższych modeli odróżnia jedynie nieco niższe taktowanie**. W przypadku ATI jest ono tak minimalne, że niemal nie ma wpływu na wydajność, zaś GeForce od o wiele droższego GTX różni się wyłącznie 1320 MHz pamięcią. **Obie karty wyświetlą obraz we wszystkich najnowszych grach w rozdzielczości typowej dla LCD i z włączonymi wszelkimi dostępnymi opcjami polepszenia jakości obrazu. Równie dobrze poradzą sobie przy 1600 x 1200 punktów**, a nawet jeszcze więcej, ale to już ekskluzywność dostępna tylko dla dobrych CRT i ewentualnie drogich LCD, z poprawką na ich brak elastyczności.

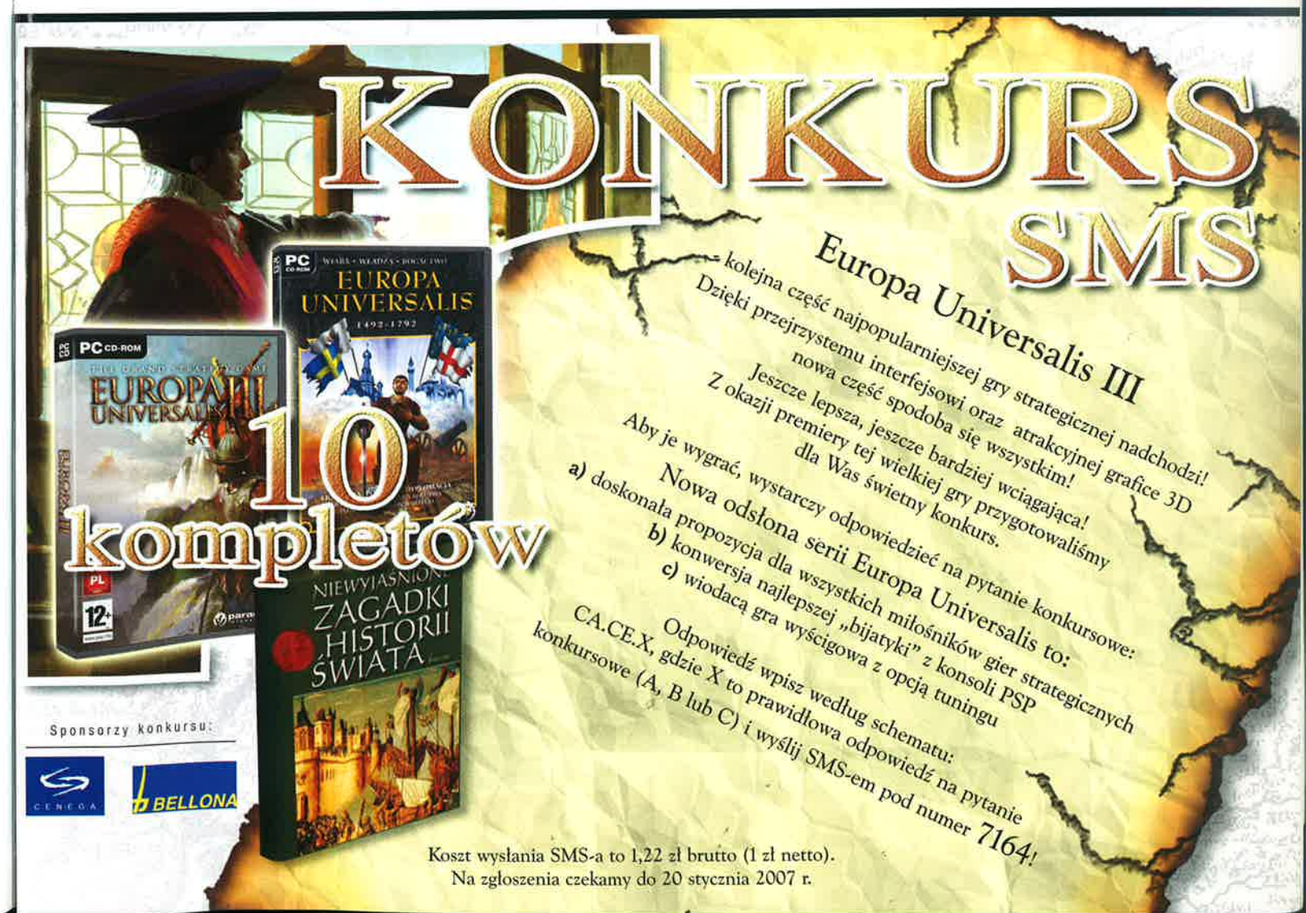
Żeby nie było za różowo – GF7900GTO jest tak rozchwytywany, że jego nabycie graniczy z cudem, a ATI w typowy dla siebie sposób zepsuło kartę, wprowadzając na rynek obecnie niemal wyłącznie wersję z 256 MB (zamiast standardowych 512 MB) pamięci. Przy tym poziomie wydajność układu spowodowało to spory spadek wydajności. Wprawdzie w modelu X1950XT podniesiono szybkość pamięci do 1800 MHz, ale nie zrównoważyło to mniejszej jej ilości.

Niewarte uwagi są nieco starsze GF7900GT i 7950GT. Obie w cenie zbliżonej lub nawet nieco wyższej niż 7900GTO, ale obie od niej wolniejsze. GF7900GT jest ponadto wyposażony jedynie w 256 MB pamięci. Na szczególną uwagę zasługuje nazwa tej drugiej, wprowadzonej przez Nvidię wyłącznie dla zmylenia klientów. Sugerowanie, że to jakaś nieco wolniejsza odmiana 7950GX2, jest co najmniej wątpliwe moralnie.

Przystępne fps

Jeśli chcemy na kartę graficzną przeznaczyć **do 800 zł**, również dostaniemy urządzenie zdolne poradzić sobie we wszystkich najnowszych grach. **GF7900GS** to nieco „obcięta" wersja wydajniejszych kart. Jej układ ma 20 jednostek PS (mocniejsze karty – 24) i 7 VS (8 w droższych modelach). Ogranicza to nieco wydajność, ale na pewno nie w ogromnym stopniu. Na tyle jednak, że w zupełności wystarcza standardowe 256 MB pamięci. Podobnie „stworzono"

Po raz kolejny producenci nie odpowiadają na potrzeby graczy, ale starają się je kreować w sposób pozwalający im na uzyskanie maksymalnych zysków.



Rozdzielczość

W tekstach bardzo często posługuję się pojęciem „rozdzielczość obrazu". Oznacza ona liczbę punktów, z jakich składa się to, co widzimy na ekranie. W pierwszej kolejności podaje się punkty w poziomie, później w pionie. Im większa rozdzielczość ekranu, czyli liczba punktów, tym wyższej jakości i bardziej szczegółowy możemy wyświetlić obraz. Np. obraz 1024 x 768 składa się z 786 432 punktów. Obraz typowego obecnie monitora LCD to 1280 x 1024, czyli 1 310 720 punktów. Zbudowane z takiej właśnie liczby pikseli monitory nie powinny pracować w innej rozdzielczości, gdyż osiągana jest ona jedynie przez skalowanie, a co za tym idzie – pogarsza jakość widzianego obrazu. Monitory CRT były wolne od tego ogromnego ograniczenia, gdyż obraz na ich ekranie powstawał w inny sposób. Dobre CRT wyświetlały bez problemu obraz 1600 x 1200. Pozornie nie jest to wielka różnica, ale po przeliczeniu liczby punktów otrzymujemy 1 920 000, czyli aż o 46% więcej. Miało to duży wpływ na szczegółowość obrazu. Najlepsze z CRT radziły sobie nawet w rozdzielczościach 2048 x 1536. Daje to aż 3 145 728 punktów – o 240% więcej od typowego LCD. Jakość wyświetlanego w tej rozdzielczości obrazu jest fenomenalna, ale też mało kart graficznych potrafi utrzymać przy niej przyzwoitą płynność.

Radeona X1950Pro, w którym zredukowano do 36 liczbę jednostek PS i do 12 ROP.

Dostępne jeszcze czasem Radeony X1900GT to karty bardzo podobne, ale nieco mniej wydajne i produkowane w starszym procesie technologicznym, a co za tym idzie – wydzielające więcej ciepła. **Za około 650 zł możemy nabyć Radeona X1800GTO**. Karta jest nieco droższa od GF7600GT, ale też wyraźnie od niego wydajniejsza. Niestety jej dostępność na rynku to bardziej teoria niż praktyka. Szkoda, bo możliwy byłby do powtórzenia sukces X800GTO. Wspomnianego GF7600GT możemy kupić już za 600 zł. Wydaje się on jednak marną propozycją, jeśli wziąć pod uwagę, że za około 150 zł więcej możemy mieć o wiele wydajniejszego Radeona X1900Pro. Niemniej nawet GF7600GT poradzi sobie w większości nowych gier. Tego samego nie da się napisać o Radeonie X1600XT i GF7600GS. W najnowszych tytułach mogą one dostawać całkiem niezłej zadyszki. W takiej sytuacji cena w granicach 400–500 zł nie wydaje się szczególnie atrakcyjna.

Czy można kupić kartę graficzną jeszcze taniej? Oczywiście, ale nie do grania. Tutaj GF7600GS wydaje się najwolniejszym możliwym do przyjęcia rozwiązaniem i to po uwzględnieniu jego dużej podatności na podkręcanie.

Typ karty	DX	Liczba jednostek VS	Liczba jednostek PS	ROP	GPU	Pamięć		Wydajność		Opłacalność zakupu dla gracza	
					(MHz)	(MHz)	MB	CRT	LCD	CRT	LCD
Radeon											
X1600XT	9c	5	12	4	600	1400	256	15	30	0	0
X1800GTO	9c	8	16	12	500	1000	256	30	75	7	7
X1950Pro	9c	8	36	12	580	1400	256	43	100	10	10
X1900XT	9c	8	48	16	625	1450	256	55	100	7	9
X1950XT	9c	8	48	16	625	1800	256	60	100	8	10
X1900XT	9c	8	48	16	625	1450	512	63	100	10	10
X1950XTX	9c	8	48	16	650	2000	512	65	100	0	0
GeForce											
GF7600GS	9c	5	12	8	400	800	128	15	30	4	4
GF7600GT	9c	5	12	8	560	1400	256	25	50	6	6
GF7900GS	9c	7	20	16	450	1320	256	40	85	9	10
GF7900GT	9c	8	24	16	450	1320	256	50	100	7	8
GF7950GT	9c	8	24	16	550	1400	512	53	100	7	8
GF7900GTO	9c	8	24	16	650	1320	512	57	100	10	10
GF7900GTX	9c	8	24	16	650	1600	512	60	100	0	0
GF7950GX2	9c	8x2	24x2	16x2	500	1200	512x2	70	100	0	0
GF8800GTS	10	96		20	500	1600	640	80	100	10	0
GF8800GTX	10	128		24	575	1800	768	100	100	10	0

Troszkę o przyszłości

Obecnie przewagę na rynku z pewnością ma Nvidia. ATI padło ofiarą własnych sztuczek. Podczas gdy rywal pracował ze wszystkich sił, aby dogonić uciekające Radeony, a następnie je prześcignąć, specjaliści od marketingu ATI zastanawiali się, jak wcisnąć klientom kolejny produkt, który będą zmuszeni w jak najkrótszym czasie wymienić na następny. W efekcie wiele osób przerzuciło się na produkty Nvidii.

Czy zatem można już mówić o końcu ATI? Niekoniecznie. Przede wszystkim wreszcie zaczęto sprzedawać karty o dużej wydajności w znośnej cenie (X1900XT i X1950Pro). Nie należy też zapominać, że największą rewolucję Nvidii w G80, czyli likwidację oddzielnych jednostek Pixel Shader i Vertex Shader, ATI już od dawna dostarcza w postaci układu graficznego dla Xboxa. Samo przejęcie przez AMD daje z kolei dostęp do rozwiązań stosowanych w procesorach. Połączenie tych dwóch technologii może sprawić, że za sprawą następnej generacji układów ATI odzyska pozycję lidera w produkcji najwydajniejszych procesorów graficznych na świecie.

Jeśli więc w waszym komputerze pracuje wydajna karta ATI, na razie jej wymiana na GeForce'a będzie niepotrzebna. **Ciekawostką mogą być wyniki części najnowszych testów. Pokazują one znacznie większą przewagę Radeonów X1900XT/XTX/1950XTX nad GF7900GTX, niż przypuszczano do tej pory**. Zdumiewające, ale zdarza się nawet zredukowanie przewagi najnowszego GF8800 nad tymi kartami do zaledwie kilkunastu procent. Świadczy to znakomicie o produktach ATI i wystawia jeszcze gorsze świadectwo marketingowcom tej firmy. Dysponując przewagą techniczną pozwolili na utratę rynku i niezależności...

Rewolucja dla wybranych?

Wracając do samego GF8800 – czy w przypadku tej karty można mówić o przełomie na miarę Radeona 9700Pro? Jeśli rozważać samą technologię – tak. Podejście takie byłoby jednak bezsensownym uproszczeniem. W 2002 roku ukazanie się Radeona dało dostęp nie tylko do DirectX9, ale przede wszystkim umożliwiło komfortowe wykorzystanie w grach wysokich rozdzielczości obrazu udostępnianych przez coraz doskonalsze monitory CRT. **W epoce LCD GF8800GTS jest jak Ferrari w ulicznym korku**, siła niedźwiedzia podczas gry w szachy czy też druga komórka w dłoni.

Po raz kolejny producenci nie odpowiadają na potrzeby, ale starają się je kreować w sposób pozwalający im na uzyskanie maksymalnych zysków, nawet jeśli proponowane rozwiązania są nam jak na razie zupełnie niepotrzebne. W tej wojnie klient pozostał sam, gdyż ci, którzy powinni chronić go przed takimi zapędami firm, coraz częściej stoją po ich stronie, starając się na wszystkie sposoby nakłaniać do horrendalnych wydatków.

To wszystko na dziś, do zobaczenia za miesiąc. **CDA**

Magazyn

Sakrament

Clive Barker to postać nietypowa, twórca komiksów, scenariuszy filmowych (słynny „Hellraiser") i wielu powieści oraz opowiadań (choćby cykl „Księgi Krwi"). Jego książki to hybrydy, w których splata się ciężki horror gore, erotyka i fantasy podlane sosem zepsucia i dekadencji. Najnowsza powieść Barkera jest nieco inna, bardziej osobista. Pisarz lawiruje pomiędzy tematami z nurtu ekologicznego, kulturowego (nietolerancja), dotyka nawet problemu AIDS (*). „Sakrament" to losy Willa Rabjohnsa, fotografa zajmującego się ginącymi gatunkami. Po mistycznym spotkaniu z niedźwiedziem w Arktyce Will zapada w śpiączkę. Tak zaczyna się podróż do świata jego imaginacji i koszmarów. Ostatecznie Rabjohns budzi się i prześladowany echami sennych wspomnień wyrusza w podróż do kraju dzieciństwa. Czeka tam na niego ostatnia tajemnica: Domus Mundi.

(*) *UWAGA, książka z wątkami erotycznymi.*

- Autor: Clive Barker
- Tytuł: Sakrament
- Wydawca: MAG
- Cena: 35 zł

Rzeczy Ulotne (cuda i zmyślenia)

Do 31 opowiadań Neila Gaimana zawartych w „Rzeczach ulotnych" trzeba podejść zupełnie inaczej niż do „Dzieci Anansiego", „Amerykańskich bogów" czy „Nigdziebądź". Zaskakują przede wszystkim swym nierównym poziomem. Cuda i zmyślenia – podtytuł „Rzeczy ulotnych", to najlepsza i najkrótsza recenzja. Zmyślenia, sny, zwidy, marzenia, przesiąknięte onirycznym opowiastki to główny nurt tekstów autora. Często gubią one spójność, rozmywa się ich fabuła. Na szczęście znajdziesz tu teksty dobre i bardzo dobre. Choćby połączenie H.P. Lovecrafta z Arthurem Conan Doyle'em w opowiadaniu „Studium w szmaragdzie". Jest też niezły tekst ze świata Matrixa „Goliat", a nawet jeden zainspirowany muzyką „Dziwne dziewczynki" (napisany specjalnie dla Tori Amos). Nie zabrakło historii o bohaterze „Amerykańskich bogów" Cieniu oraz opowieści ze starszego zbioru „Dym i Lustra". Nawet tylko dla tych perełek warto Gaimana przeczytać.

- Autor: Neil Gaiman
- Tytuł: Rzeczy Ulotne [cuda i zmyślenia]
- Wydawca: MAG
- Cena: 27 zł

Eragon

O „Eragonie" słyszał już chyba każdy. Fenomen autora, 15-letniego chłopaka z Montany, który nigdy nie chodził do szkoły, a napisał bestseller, robi większe wrażenie niż losy J.K. Rowling, która Harry'ego Pottera wymyśliła w podmiejskim pociągu, a zarys historii zapisywała na serwetkach w barze. Mieliśmy Alvina Stwórcę, mieliśmy Pottera, teraz mamy Eragona. Kolejny archetyp dorastania młodzieńca, poszukiwania nauczyciela i misji pełnej magii, niebezpieczeństw i czarów. Co najciekawsze, to się naprawdę dobrze czyta. „Eragon" to pierwszy tom trylogii. Prezentowane wydanie nawiązuje do obrazu kinowego i gry komputerowej o przygodach Eragona. W środku znajdują się zdjęcia z planu filmowego (na kredowym papierze). Warto wiedzieć, że Mag wydał również wersję w twardej okładce, której projekt nawiązuje do „Najstarszego" (drugiego tomu trylogii). Powiem krótko, tę powieść czyta się szybko i przyjemnie. Warto.

- Autor: Christopher Paolini
- Tytuł: Eragon
- Cena: 27 zł

Lux perpetua

Trzecia i ostatnia część „śląskiej" trylogii Andrzeja Sapkowskiego pozostawiła mnie z nader mieszanymi uczuciami. Z jednej strony przecież Sapek poniżej pewnego poziomu nie schodzi i to, co napisze, zawsze czytam z przyjemnością. Z drugiej jednak nie mogę się powstrzymać od refleksji, że albo autor nie miał weny twórczej, albo też pisał książkę poganiany przez wydawcę, co – jak wiadomo – miłe nie jest i książce dobrze nie robi.

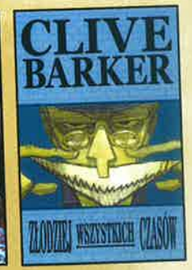
Przez kilkaset stron sporo się dzieje, mamy, rzecz jasna, wiele smacznych dialogów, niespodziewanych zwrotów akcji, solidnej dawki sprytnie przemyconej wiedzy o Śląsku (i nie tylko). Ale... tak jak w cyklu wiedźmińskim zakończenie i tego wielkoksięgu coraz mocniej dominowane jest przez politykę, a bohaterowie i ich przygody stają się tylko tłem owych wydarzeń. Jest to może i logiczne z punktu widzenia historyka, ale niekoniecznie z punktu widzenia czytelnika, którego boli choćby to, że Samson i Szarlej są w zasadzie w trzecim tomie nieobecni (i nie tylko to...).

Moim zdaniem, zabrakło też Sapkowi pomysłu na godny jego talentu finał. To, co wymyślił, jest niewątpliwie zaskakujące, ale jakieś takie... nijakie. Niemrawe. Nie mogę też wybaczyć autorowi pospiesznego kończenia niektórych wątków na zasadzie *deus ex machina*, a czasem nawet *angelus ex machina*. Wyraźnie widać, że pisarz po prostu idzie z braku czasu na skróty (albo też nie wie, jak sensownie wybrnąć z tego, w co swych bohaterów zapędził). Po autorze tej klasy nie oczekiwałem podobnie trywialnych zagrań...

Reasumując: uważam trzeci tom za najsłabszy z całej trylogii. Jednak nie żałuję, że go przeczytałem. Bo nawet mniej udana książka Sapkowskiego jest nadal świetną lekturą.

- Autor: Andrzej Sapkowski
- Wydawca: SuperNowa
- Cena wydawcy: 44,00 zł

Obrazy grozy



Jeśli przebrnięcie przez liczące setki stron najnowsze dzieła Gaimana i Barkera okaże się zbyt dużym wyzwaniem (czas to w ostatnich latach najcenniejszy towar, a po godzinach spędzonych przy najnowszych hitowych grach trudno znaleźć kolejne, na czytanie książek), z twórczością obu panów można zapoznać się dzięki dwóm komiksom z kolekcji Obrazy grozy, które właśnie trafiły na rynek. Neil Gaiman firmuje swoim nazwiskiem album „Nigdziebądź", komiks, do którego scenariusz na bazie powieści mistrza napisał Mike Carey, a w obrazki ubrał Glenn Fabry. Podobny mechanizm zadziałał w przypadku „Złodzieja wszystkich czasów", onirycznej historii wyjątkowo nieświntuszącego tym razem Clive'a Barkera, zamienionej w komiks przez duet Oprisko/Hernandez. Obu książkom zarzucić można tylko jedno – kosztują krocie. Poza tym to sztuka komiksowa najwyższych lotów, „Złodziej..." zachwyca przede wszystkim deszczowymi (jak klimat tej opowieści) rysunkami, siłą „Nigdziebądź" jest rozmach i fantazja, z jaką zbudowano fabułę (oraz jej uniwersalny morał).

Nigdziebądź
- Autor: Gaiman/Carey/Fabry
- Wydawca: Egmont
- Cena wydawcy: 79,00 zł

Złodziej wszystkich czasów
- Autor: Barker/Oprisko/Hernandez
- Wydawca: Egmont
- Cena wydawcy: 69,00 zł

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok,
a otrzymasz prezent!

Dla pierwszych 150 osób!

PODGRZEWACZ DO KUBKA USB

- Utrzymuje ciepło kawy/herbaty w kubku (40°–50°)
- Odpowiedni do wszystkich typów kubków
- Prosta instalacja Plug & Play
- Średnica elementu grzewczego 75 mm
- Długość kabla USB – 1,5 m
- Brak ryzyka pożaru czy porażenia prądem

Producentem podgrzewacza jest firma Manta, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy Common.

Dla kolejnych osób przygotowaliśmy pakiet dwóch filmów DVD: OBSERWATOR i JEŹDŹCY APOKALIPSY.

Dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent według oferty w numerze 01.2007

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Dodatkowo zamawiam gadżet: czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy ☐☐-☐☐☐ Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ☐☐☐-☐☐☐-☐☐-☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Numer mojej karty ☐☐/☐☐ Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis _____

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

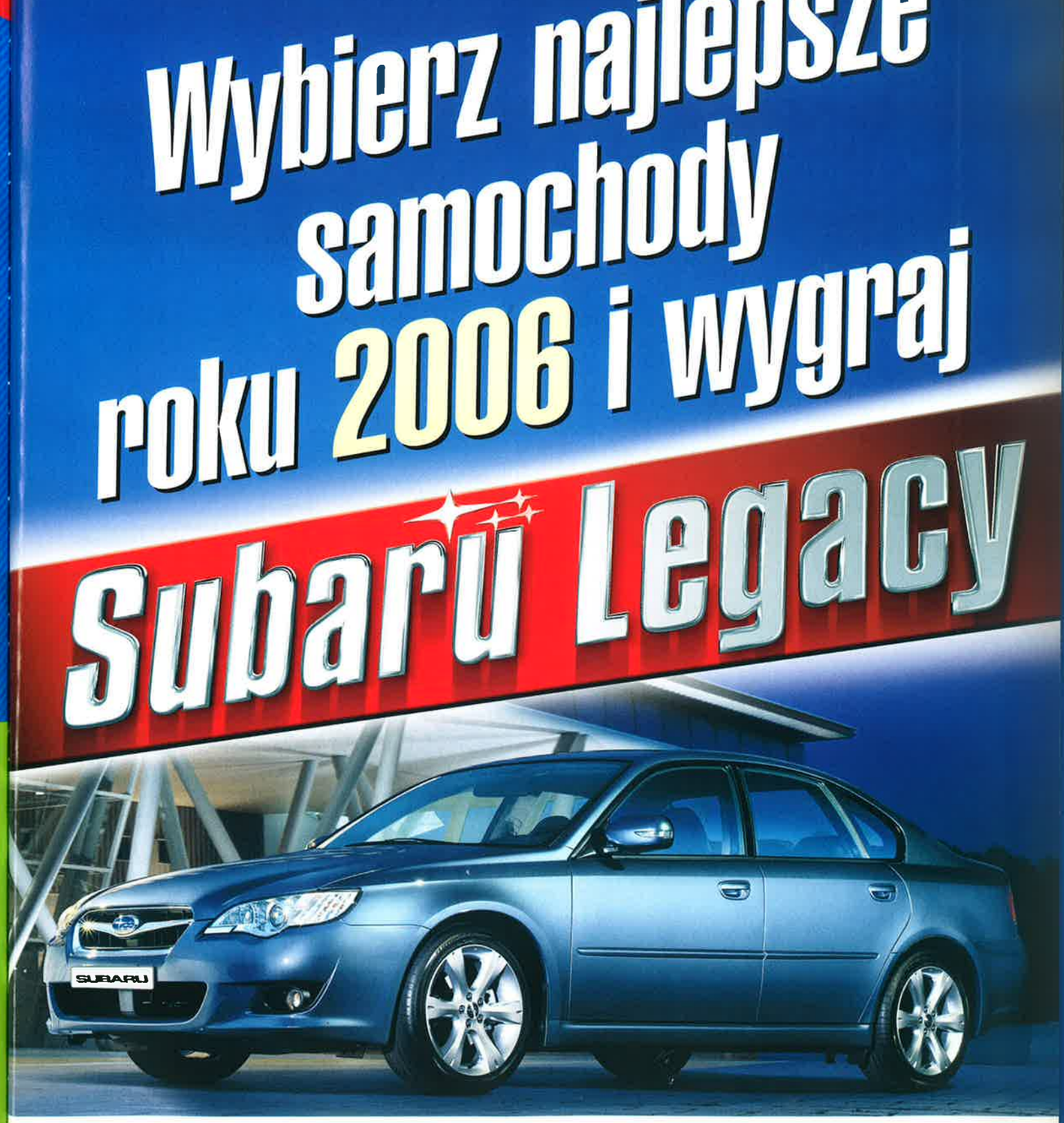
1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Wybierz najlepsze samochody roku 2006 i wygraj Subaru Legacy



Szczegóły na stronie internetowej www.autolider2006.pl

oraz w tygodniku motor i miesięczniku auto moto

CD-ACTION REDACTION

RYSUNKI – MAREK LENC

...I tak oto wkroczyliśmy w A.D. 2007. Jedni strzelają korkami szampanów, inni kulami w płot. Co zresztą zaraz zobaczycie... Dużo dziś długich tekstów, ale warte są uwagi, zaprawdę powiadam wam!

Noworoczna pochwała :)

Mam 35 lat na karku i czytam jak głupi CDA gdzieś tak od początku i... jestem z tego dumny. Nie tylko dlatego, że jak ktoś na forum AR napisał, samoistnym powodem do dumy jest fakt, iż polskie czasopismo o grach reprezentuje tak wysoki poziom (edytorski, merytoryczny, no i ten lakier na okładkach). ;) Nie dlatego, że jeszcze potrafię czytać bez okularów. W końcu nie dlatego, że widzę w CDA po prostu bardzo dobre pismo (choć to wszystko razem i osobno z pewnością i tak wystarcza, by powodów do dumy nie brakowało).

Powód jest bardziej prozaiczny (a może i nie?). Wierzę bowiem w to, że wiedza o wszystkim, co nas otacza, pozwala żyć po stokroć pełniej i warto po nią sięgać. Przez wzgląd na mój wiek, a może bardziej na to, że z pewnością wypadam daleko poza target grupę odbiorców CDA, imponuje mi to, że tworzycie magazyn, w którym co miesiąc mogę poznać tak wiele ciekawych opinii, zastanowić się nad nimi i wziąć z nich coś dla siebie. Skoro ja mogę, to mogą i inni – i tak bez wątpienia się dzieje!

Przykład? Proszę bardzo! Numer 12/06 zapowiedź Bioshock. Czytam i czytam... Jako weteran SS2 i cichy skryto-wielbiciel Irrational Games dowiaduje się, że autorzy gry zainspirowali się twórczością Ayn Rand ...Kto to jest Ayn Rand? Czytam to, co w ramce napisał Hut i już za chwilę buszuję w sieci chłonąc informację o filozofii obiektywizmu. Wstydzę się niczym panna na wydaniu i pewnie trochę się przy tym czerwienię, bo jak mogłem, do cholery, TO gdzieś minąć (?!), a z drugiej strony chcę wiedzieć więcej. Hut poleca „Źródło". Za kilka dni książka wpada w moje ręce i... wiem, że znowu mój świat się zmienił. Otworzyłem kolejne okno i zaciągnąłem się ożywczym tlenem ludzkiej myśli. Do tego wydarzenia (pewnie nawet i po nim) nie napisałbym tego listu. Jednak dziś znowu otworzyłem CDA 12/06 – tym razem GameWalker i krótkie felietony (które uwielbiam) skupiając się na tekście MacAbry – „Słońce i zapałki". Nic dodać, nic ująć – mądre, dobrze napisane i z pouczającym morałem zgrabnie wpasowanym w teraźniejszość.

Dlatego właśnie jestem dumny z CDA. Dostarczacie rozrywki, ale również naprawdę dobrze karmicie umysły waszych czytelników. To naprawdę ważne dla człowieka po 30, a pewnie nawet ważniejsze dla nastolatka, który o wiele więcej wyborów, bardzo ważnych wyborów, ma jeszcze przed sobą. Wyekwipowany w mądrość ma większe szanse choćby na to, by popełniając błąd zrozumieć, co tak właściwie się stało.

Może to zabrzmi trochę górnolotnie, ale formuła CDA jest dla mnie wartością samą w sobie i chylę czoło przed tym, że od tylu lat nadal chcecie dawać szansę, zwłaszcza młodym ludziom, by czytając wasze teksty mogli zrozumieć i przyswoić, dlaczego ważny jest styl, treść, głębia i forma wypowiedzi, a nie sam przekaz.

Po zakończeniu wieloletniej edukacji zdobyciem dyplomu wyższej uczelni doszedłem do wniosku, że przynajmniej do połowy liceum powinno się nauczać tylko ekonomii, filozofii i języków obcych. Na to szans, póki co, chyba nie ma. Dlatego jestem dumny, że jest CDA.

PeeJay

Nie ma róży bez trupów

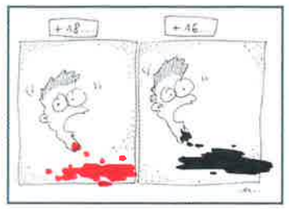
To, że „sensacyjne" artykuły o grach komputerowych pojawiają się w TV w programach typu „Na widelcu" czy rozmaitych brukowcach, nie dziwi mnie. Dużo w nich sensacji, mało prawdy i obiektywizmu. Mówi się trudno. Ale żeby szacowna i opiniotwórcza „Rzeczpospolita" zniżyła się do tabloidalnego poziomu? Żeby publikowała jednostronne, przesadzone i wymyślone informacje?... Zobaczcie sami – oto cytaty z „Rzepy" o pewnej grze na PS2.

Makabryczne Rządy Róży

„Wkrótce trafi do Polski demoniczna gra komputerowa Rule of Rose. Bohaterami są dzieci, które żywcem zakopują w trumnie swoją koleżankę (...). Gra, która za kilka dni będzie dostępna w Europie, to mroczna historia dzieci z sierocińca, które, pozbawione opieki i nadzoru dorosłych, ustanowiły własną hierarchię i system rządów".

Niemal dokładnie jak we „Władcy much" Goldinga. Doskonałej książce, uznawanej za klasykę współczesnej literatury... To co, atakujemy demonicznego Goldinga? Zakazujemy dystrybucji? Robimy larum, że takie coś wypacza charaktery czytelników?

„W grze jest silny element erotyzmu – i to zarówno w relacjach między samymi dziećmi, jak i dziećmi i dorosłymi. Mimo to Rule of Rose w systemie klasyfikacji CERO została dopuszczona do sprzedaży dla nastolatków powyżej 15. roku życia".



Erotyka tak, jest tam – ale już seks nie. W grze tylko „iskrzy" pomiędzy niektórymi osobami. Zresztą ludzie powyżej 15 roku życia to już nie są niewinne dziatki i nie wierzą w bociana... zatem dla nich nie jest to jakimś STRASZNYM szokiem, jak mniemam, pokazanie, że człowiekiem nie rządzi tylko światły umysł – ale i popędy, niekiedy dość chore... Swoją drogą, zastanawia mnie, czemu tu faktycznie dano „15+", skoro tak niewinne gry jak samochodowe rajdówki dostają czasem „16+" i znaczek „seks"... ale to już problem tych, co owe kategorie przyznają.

„(...) W grze dziecko dokonuje kilkunastu tysięcy symulowanych morderstw. Jest nie tylko obserwatorem przemocy, ale także jej egzekutorem". (...) mówi prof. Maria Braun-Gałkowska z Instytutu Psychologii Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. (...)

O masz babo placek. Ops, o masz pani profesor ciasteczko. KUL, znaczy cool – kilkanaście tysięcy morderstw (przy założeniu, że np. zabicie stwora rodem z dziecięcego koszmaru to morderstwo) to by było w tej grze, gdyby przejść ją tak z 200 razy, jak mniemam. (Swoją drogą, w Defconie można odparować atakami nuklearnymi z miliard ludzi w kilkanaście minut – aż dziwne, że na to się jeszcze żaden dziennikarz/profesor nie rzucił... Ale miejmy nadzieję, że ktoś im ją podsunie pod nos, sami przecież nie wpadną na to, bo się nie znają...) I widzę, że profesorowie „pci niemęskiej" mają coś ostatnio jakiś brzydki zwyczaj (pamiętacie „Prof. S. Jonalizm"?) bardzo uczenie wypowiadać się o grach, których (mogę się założyć!) na oczy nawet nie widzieli/-ały. Niełaaaadnie!

...A teraz poczytajcie fragmenty recenzji autorstwa Seraphima, które wypożyczyłem sobie z sajta Imperium Gier i porównajcie... I odpowiedzcie – widział ci ten dziennikarz (i ta pani profesor) ową grę na oczy? Wiedział, o czym pisze? Obiektywnie i rzetelnie oddał jej treść?

"(...) Rzecz dzieje się w latach trzydziestych gdzieś w mglistej Anglii, konkretnie zaś w opuszczonym sierocińcu, w którym dzieci pozbawione opieki i nadzoru dorosłych ustanowiły własną skrzywioną hierarchię i system rządów. (...) Dzieci niewinne i amoralne zarazem, pragnące miłości i ziejące nienawiścią, prezentujące najbardziej mroczną z możliwych wizji dzieciństwa bez uciekania się do obsceniczności i oczywistości... ale z niepokojącymi i niemile widzianymi przez niektórych podtekstami erotycznymi.

Nie ma w Rule of Rose seksu jako takiego, ale (...) miejscami jest tam aż gęsto od erotyzmu. (...) I nie zrozumcie tego źle, to nie jest jakieś miałkie hentai czy coś takiego – celem twórców było stworzenie niesamowitej, niepokojącej atmosfery. (...)

Jeżeli zaś chodzi o sam gameplay, to ma być tu trochę tak jak w Silent Hill, a trochę tak jak w Haunting Grounds. Jennifer będzie krążyła po lokacjach, zbierała różne fragmenty fabularnej układanki, walczyła z dziwnymi stworami prosto z dziecięcych koszmarów (...), akurat ten czysty gameplay jest dość kiepski w Rule of Rose i rzecz ma słabą grywalność.

Czyli jak widać, samo zabijanie akurat nie jest tu nawet dobrze zrealizowane... A na koniec jakże obiektywny i nietendencyjny cytat „Rzepy".

„Dyskusje na forach internetowych są jednoznaczne: młodzi ludzie nie mogą doczekać się na polską premierę »Rule of Rose«. Wasyl156 pisze na gry.wp. pl: »Niezła gra się zapowiada... chora, i to w pozytywnym znaczeniu«. Gracz z zamiłowania: »świeżutki horrorek. Super!«".

I wszystko jasne – tylko marzą, by gwałcić, mordować (parenaście tysięcy razy), zboki cholerne. To aż się boję, co zrobią prawdziwe tabloidy, które przecież muszą mieć tekst 3x bardziej szokujący i sensacyjny... Swoją drogą, już parę lokalnych pism dzwoniło do nas, by się coś na ten temat dowiedzieć. One jakoś potrafią sprawdzać informacje. A opiniotwórcza gazeta najwyraźniej nie... A jako komentarz – fragmenty listu od czytelnika, też o tej grze. Może ktoś z „Rzepy" to poczyta i troszkę się zawstydzi. Że 16-latek potrafi spojrzeć na ten temat dużo głębiej i obiektywniej niż oni.

Rule of Rose (...) opowiada o bardzo trudnych tematach. Właściwie o tematach tabu. I to tabu właściwie nigdy nieporuszanego. Bo czy w grach kiedykolwiek poruszano kwestię seksualności, agresji i nienawiści wśród... dzieci? (...) Obrońcy dzieci itd. nie zdają sobie sprawy, jakie potrafią być dzieci... „to mroczna historia dzieci z sierocińca, które, pozbawione opieki i nadzoru dorosłych, ustanowiły własną hierarchię i system rządów" – to cytat z artykułu. Tak, tak „dzieci pozbawione opieki i nadzoru", nie dzieci grające w gry, które opowiadają o rzeczach nieistniejących, ale też o rzeczach, które MOGĄ się zdarzyć. Dzieci MOGĄ BYĆ brutalne. Dzieci ustalają swoją hierarchię. Dzieci MOGĄ eksponować swoją seksualność (wystarczy poczytać podręczniki do psychologii dziecięcej, by dowiedzieć się, że to prawda).

(...) Winy za zło i agresję nie ponoszą (...) gry, filmy, opowieści o źle i agresji. Winę ponosi wychowanie. (...) NALEŻY mówić o rzeczach złych, aby dziecko wiedziało, co jest złe. W grze to nie bohater, a napotkane dzieci są brutalne i nienawistne. Gra nie zachęca do zakopywania koleżanki żywcem w trumnie (bo to się w RoR dzieje), ale właśnie pokazuje, że to jest złe. Ponadto nie ukazuje tych dzieci jako kompletnie złe, ale jako skrzywdzone. To jest właśnie PSYCHOLOGIA. Czy opowiadanie o sprawach nienormalnych kwalifikuje autora do czubków? Czy Thomas Hariss jest nienormalny, bo napisał „Milczenie Owiec"? (...) Owszem, uważam, iż Rule of Rose powinno dostać nalepkę +18. (...)

Jeśli chodzi o brutalność... W filmach, w książkach, w programach informacyjnych, w zwykłym życiu jest brutalność. Jeśli mamy z nią walczyć, to nie ograniczajmy się tylko do gier. Naprawiajmy rodzinę, otoczenie i nas samych, a nie formy zabawy. (...) Tak czy inaczej, nie widzę żadnego powodu, dla którego gra Rule of Rose powinna być niedopuszczona do sprzedaży. Jeżeli umiejętnie pokaże ten mały świat, w którym to dzieci sprawują władzę i są równie podłe, bezecne i nienawistne co dorośli, ale nadal pozostają dziećmi, z ich problemami, strachami i uczuciami, to nie należy wtedy tej gry piętnować, ale postawić na piedestale, obsypać kwieciem i ogłosić arcydziełem thrilleru/horroru PSYCHOLOGICZNEGO. Arcydziełem dostępnym dla dorosłych, ale nadal wspaniałym arcydziełem.

PS Przy okazji. NIE jestem pełnoletni. Mam szesnaście lat. Tak, mam zamiar zagrać w Rule of Rose. Czy to zaprzecza moim poglądom przedstawionym wyżej? Nie. Osiemnaście lat to sztuczna granica dojrzałości. Człowiek może być już dojrzały w wieku 15 lat, ale może dorosnąć dopiero w wieku 25. Nie uważam się za dorosłego ani dojrzałego. Ale moje poglądy są dojrzałe. Być może mylę się i za parę lat będę myślał o sobie: „jakim ja byłem wtedy smarkaczem!". Czas pokaże.

Tomasz „Filozof" Zielaskowski

KOCIAK MIESIĄCA

Eksperci...

Nie wiem, czy ktoś z was ma taki sam problem, ale ja dostaję czasem gorączki, kiedy ktoś z rodziny jest przekonany, że jestem ekspertem od sprzętu komputerowego i programów biurowych, więc zawsze mnie woła i truje, jak mu coś się zawiesza na komputerze. Wiecie, spędzam dziennie przed kompem 2-3 albo więcej godzin, powiem im w niedzielę, dlaczego gdy klikają myszką na ten czerwony znaczek widelca w programie (tutaj tam się „gdzie jest CDA!?", a ona na to, że jest jeszcze jeden w magazynie, no to ja „to niech go panie przyniesie!". Babka wychodzi... Nie ma jej 5 minut, przychodzi i mówi, że jednak nie ma. Pytam się „jak to?". Ona na to, że magazynier właśnie instaluje Codename na swojego laptopa...

Myśl miesiąca:

„W biurach poselskich Samoobrony dochodziło do pracy" – powiedział poseł Samoobrony.

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Pierwsze reakcje na zapowiedź nr. XIII

(I zapowiedź końca CDA... z CD. Ale ponieważ dopiero w drugim akapicie napisałem, że chodzi tylko o CD, wcześniej brzmiało to jak ogłoszenie końca całego CDA...)

– Jezu, Smugg, to było okrutne!
– Może założyć Kącik Zawałowca.
– Jak przeczytałem pierwsze zdanie, gul mi skoczył i oczy napełniły się łzami...
– Ufff! Jak to przeczytałem, miałem ochotę walnąć głową w blat mojego pięknego biurka, wyrzucić monitor przez okno i Bóg jeden wie, co jeszcze. :) Co ja bym począł bez mojej ulubionej lektury?

•bimberoman: Nie no, ten numer wymiata jak headshot z panzerfausta, naprawdę.

•Pawełek: Teraz DVD zawsze będzie miało lepszą okładkę. ;)

•keczap: No to, kurna chata, trzeba będzie kupić te wersje CD po raz ostatni. To będzie historyczna pamiątka. Mam pierwszy numer z CD, będę też miał ostatni.

•Loon:
Jakby to było, gdyby CDA nie było,
Co by się czytało, w co by się gierzyło,
No jakby to było, gdyby CDA nie było,
Szlugi się jarało i z kumplami piło.
Bo jakby to było, gdyby CDA nie było,
Z piętnastakiem więcej w portfelu się żyło.
Jakby to było, gdyby CDA nie było?

[i teraz recytatyw]
Smuggler w Glamour
Eld reklamuje Kop Pur
Iwan w edukacji zaiwania
Gem został specem od sprzątania

Oooo, jakby to było, gdyby CDA nie było,
co byśmy czytali, w co byśmy grali?
Niezauważani.
Zdeterminowani.
Elo, pozdro!

Różności

•MadeinHell: CDA niestety kupię jutro, bo dzisiaj, kiedy po szkole udało mi się doczłapać do kiosku (oczywiście po przejściu przez próg bylem zachwycony tym że zaraz kupię nowe CDA), stoję przy półkach... CDA ni ma... Zdziwiony podchodzę do sprzedawczyni i pytam się „gdzie jest CDA!?", a ona na to, że jest jeszcze jeden w magazynie, no to ja „to niech go panie przyniesie!". Babka wychodzi... Nie ma jej 5 minut, przychodzi i mówi, że jednak nie ma. Pytam się „jak to?". Ona na to, że magazynier właśnie instaluje Codename na swojego laptopa...

•rob3rt: EuroCops jest... cool! Moim zdaniem, jedna z najlepszych gier z tych najsłabszych!

Definicja CDA znaleziona w Nonsensopedii.

CD-Action – gazeta dostępna na polskich śmietnikach w cenie czy pindziesiąt za sztukę. Znana jest z zamieszczania w niej starych i nudnych pełnych wersji, dem gier edukacyjnych, niskiego poziomu recenzji, niezrozumiałego bełkotu w dziale sprzętowym, głupich rozmówek nie na temat w gamewalkerze, cenzurowanego ActionReaction, Wani, która pozbywa się wrogów tego monopolisty, związków z Wojskiem Kubańskim (El General Magnifico), kącików tematycznych w stylu Poradnik działkowca, poradników Jak „przekonywać" antyfanów na jedyną właściwą ścieżkę, wiecznych kłótni Elda z MacAbrą (co uczy agresji młode pokolenie, co oczywiście doprowadza do wojen, głodu w Afryce i tsunami w Azji), wyzysku praktykantów i wielu innych. Nieliczni tzw. antyfani mają odwagę przeciwstawić się temu molochowi na łamach AR, jednak okrutna cenzura tekstów, wspierana przez Cara Rosji Czarnego Iwana, uniemożliwia to.

I dialog na koniec.

•Termo: Dziwną tendencję ostatnio zaobserwowałem... Do AR pisze co raz mniej debili (przez co czasem AR jest mniej śmieszne), a powinno być odwrotnie! W życiu codziennym spotykam coraz więcej debili/pacanów itp., więc to się powinno przekładać na AR...

•ASP: Właśnie, to jest to. Do AR powinno pisać więcej kolesi, którzy mają IQ poniżej normy unijnej. Wtedy będzie dużo ciekawiej. Więc o to moja prośba: tumany, piszcie dużo i obficie!

•Colidor: Tak więc napisz... Drzwi przed tobą otwarte.

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

wstawcie sobie nazwę programu, o którym nigdy nie słyszeliście i nie chcecie usłyszeć), to się nic nie dzieje ...A skąd ja mam to wiedzieć?? Co mnie to, ludzie, obchodzi, ja jestem graczem! Kiedy wreszcie wszyscy zauważą, że jeździć samochodem, a go naprawiać to są dwie różne akcje? (...) Tak czy owak czekam na moment, w którym to, że gram, przestanie być kojarzone ze znajomością hardware'u. Nie znam się na tym i nie mam zamiaru się znać!

[namiary wcięło :(]

Mnie to mówisz? *Are you talking to me?!* :) Ja już połowie rodziny służyłem za konsultanta przy zakupie kompów, przy czym należy dodać, że wprawdzie odróżniam procesor od dysku twardego, a kartę graficzną od płyty głównej, ale niewiele ponad to... :) No i nie przetłumaczysz tego „...*Ale przecież pracujesz w piśmie o komputerach... A my się to już wcale nie znamy...*". A prawda jest taka, że jak trzeba robić upgrade kompa... czytam NDSN i ścigam chłopaków z działu sprzętowego o konkrety. Ja też jestem graczem, a nie sprzętowcem! Nawet nie chcę się na tym znać, tak jak nie interesuje mnie, co jest we wnętrzu telewizora, póki działa. (A serio: naturalnie coś tam wiem, ale nie na tyle, by uważać się za eksperta i brać odpowiedzialność za cudzą wydaną kasę.) Na szczęście siostrzeniec podrósł i się naprawdę zna, więc teraz to jego wszyscy dręczą. Czekaj więc cierpliwie... :)

Frustrat Zone (...57 380!)

Piszę do ciebie po raz kolejny, już sam nie wiem po co, bo ty pewnie powiesz, że to 57380 list walkujący to samo. Nie mam pojęcia, co mnie tak ciągnie do korespondencji z tobą, bo jedyne, co ostatnio widzę w AR, to listy (tu miejsce na docinek w stylu „niesamowicie jesteś inteligentny, po 10 latach zauważyłeś listy") i twoje niezmienne „10 lat to ja miałem, gdy twoja mama jeszcze wierzyła w bociana. A jak ty miałeś 10 lat, to był rok 2006".

Hmmm... a ile to razy powtórzyłem w AR ten tekst? Natomiast zagrywka „a teraz sam powiem to, co ty byś na pewno powiedział" jest nie dość, że ograna, to jeszcze zwykle wykonana nieudolnie, bo ja właśnie nie staram się mówić tego, czego się po mnie oczekuje. :P

(...))przeczytaj to kilka (-naście? -dziesiąt? -set?) razy, a może zorientujesz się, że błyskotliwość tego czegoś daleko odbiega od poziomu statystycznego 10-latka. I to w negatywnym sensie.

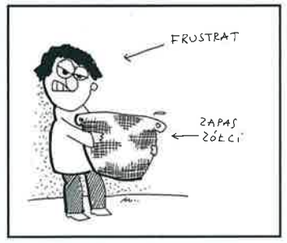
To tylko dobrze świadczy o 10-latkach, z jakimi masz styczność. Ja niestety częściej mam styczność (na tych łamach) z obrażonymi na cały świat, i na mnie w szczególności, średnio inteligentnymi (sądząc ze słownictwa i gramatyki) nastolatkami, którzy nieustannie za pomocą tych samych środków stylistycznych usiłują mi przekazać swoją negatywną opinię na mój temat i pokazać mi moje miejsce we wszechświecie. (Tak jakbym sam go nie znał – jestem w jego centrum.)

Co w ogóle masz na myśli mówiąc „polemiki z takimi jak wy"?! Jestem taki jak kto?

Patrz wyżej. Wy – to tacy sfrustrowani, obrażeni na świat i próbujący na mnie tę frustrację odreagować.

Może zamiast bez przerwy powtarzać gadkę o wbijaniu czegoś bez efektu do cudzych głów, może zastanowisz się odrobinkę i zorientujesz się, że tyle tych listów od „takich jak my" nie pojawia się bez powodu?

Naturalnie, że nie. Powód jest prosty: chcecie zaistnieć, wyjść na chwilę przed szereg, pokazać otoczeniu, że istniejecie. A nie potrafiąc napisać niczego konstruktywnego/odkrywczego/ciekawego, próbujecie dokonać tego poprzez negację i atak na mnie i AR albo i całe CDA. I (wbrew pozorom) takich listów za wiele nie ma. A że często w AR się pojawiają – po prostu szkoda mi, by ta cała żółć i ślina w liście się zmarnowała. Bo mnie bawi ta furia i „sprowadzanie mnie do pionu".



O prawach, jakimi rządzi się wolny rynek, słyszałeś? Bo jakoś usilnie je ignorujesz, negując zasadność ton krytycznych pod twoim adresem listów przychodzących na twój adres.

Ton?! Nie rozśmieszaj mnie. 5-10 deka miesięcznie to góra. :P I co ma wolny rynek do tych listów? Tego zupełnie nie rozumiem. Twoim zdaniem „wolny rynek" oznacza zapewne „masz się słuchać każdego, kto napisze list, a w nim rozmaite (zwykle bezzasadne) zarzuty"?

Tak samo jak twoje, jej odpowiedzi nijak się tyczą indagacji, a najczęściej sprowadzają się do obrażania pytającego. (Tu, znając ciebie, korciło cię przez chwilę do walnięcia jakiegoś „ka, po*****o cie, p**o ty jedna w d**ę pie******a?". Taak... to by było dla ciebie typowe...)***

Zaiste, jakże głęboka i celna analiza i AR, i moich odpowiedzi. I jakże oryginalna. Przez 10 lat nikt dotąd nie wpadł na to, że obrażam ludzi i bluzgam bez przerwy „k****" itd., itp. Zaiste, geniusza trzeba, żeby na to wpaść i dostrzec to w AR. Gratulacje, k****, zdemaskowałeś mnie, ty @#$%!!! :)

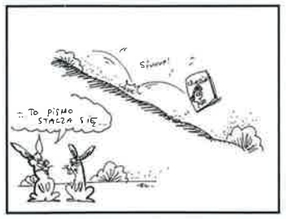
I już ostatnie. WEDŁUG MNIE Na luzie stoczyło się już kompletnie i absolutnie przestało być śmieszne, głównie z powodu maniakalnego zamieszczania zdjęć bardzo hojnie obdarzonych przez naturę i chirurgów plastycznych pań.

A dokładniej RAZ czy DWA. Ale widać, bardzo ci w pamięci zapadło, że tak maniakalnie to nam wypominasz. Co do mnie wolę jednak zamieszczać zdjęcia hojnie obdarzonych pań niż panów. (Choć zdjątko w 09/04 moim zdaniem jest obleśne, żeby nie było wątpliwości.)

...oraz durnych przygód Klary i tym podobnych. Boję się, że naprawdę jest to humor dla nikogo!!!

relggumsęicęzdiwanein Blueman

No tak, „skoro MNIE nie śmieszy...", to humor jest dla nikogo. Jakże to typowe i gówniarskie wręcz... Tak przy okazji, to już jest ostatni list tego typu na łamach AR – przynajmniej przez bardzo długi czas. Strasznie mnie już nudzą te same zarzuty powtarzane w ten sam sposób. Prawdę mówiąc, ten list opublikowałem już tylko po to, byście wiedzieli, jak NIE pisać krytyki, a nie dlatego, że było w nim COKOLWIEK odkrywczego czy wartego publikacji...



Panopticum

Witam, droga redakcjo CD-Action. Piszę do was pierwszy raz, bo dopiero niedawno załatwiłem se neostrade.

Tja, kolejny powód, żebym nie lubił Tepsy... :)

Czytam wasze czasopismo od dosyć dawna i myślę, że jest nawet ciekawe, aczkolwiek brakuje mu tego czegoś.

...Mądrych czytelników? ;)

Nie umiem tego wyrazić, ale brakuje. Może tego, że niektórych recenzji aż się nie chce czytać.

Niektórych listów też. Ale ja je(dnak) czytam... i proszę, zawsze się coś ciekawego czy głupiego do AR znajdzie... Swoją drogą, nikt i nigdzie nie da ci gwarancji „100% naszych tekstów ci się spodoba".

A może tego, że dajecie gry z pozoru fajne, aczkolwiek po zagraniu okazują się trochę przynudzające.

Może jeszcze nie dorosłeś, by je docenić? A tak to już jest, że wszystko, co jest za mądre, wydaje się nudne... :P

Piszę do was też bo mam parę próśb i pytań:

a) Podawajcie w CDA więcej kodów do gier i jakieś ciekawe strony internetowe, np. z których można ściągać pełne gry (tylko mi czasem nie mówcie, że od tego są wyszukiwarki!!!!!!!!!!!!!)

Ręce opadają... No, chyba że myślisz o grach abandonware – a o tym już artykuł był. Swoją drogą, masz 100% rację – od tego są wyszukiwarki. Za ich pomocą rozwiążesz większość dręczących cię problemów, o ile tylko masz trochę oleju we łbie.

b) Skąd mogę wziąć spolszczenie do PoP:SoT (prince of persia sands of time).

Z półki sklepowej. Dodają je gratis do każdego zakupionego w Polsce egzemplarza gry, wiesz? Swoją drogą, z jakiego źródła masz ANGIELSKĄ wersję gry? I tylko nie wciskaj tego zleżałego kitu „o wujku z zagranicy"...

c) Obniżcie cenę waszego pisma.

Podwyższ swoje IQ. Jak widzisz – oba postulaty są wykonalne... ale raczej tylko teoretycznie.

d) Obiecajcie, że dacie jakieś fajne gry. W jednym czasopiśmie dali grę za ok. 100 zł. Dalibyście coś wyjnego, np. Halo, Call of Duty ...***

To byliśmy my – i gra BloodRayne. Oraz my i Desert Rats jakiś czas temu. Albo my i premierowy Bad Day. Albo dla odmiany my i Bet on Soldier. Albo my i... dobra, kończę. A jak chcesz zobaczyć w CDA coś „totalnie wyj****" – przyślij swoje zdjęcie zaraz po tym, jak przeczytasz tę odpowiedź. :) Opublikujemy. Wszystko dla klienta! (Poza tym odkąd to wartość gry mierzy się tylko jej ceną?)

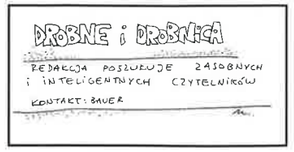
e) Wasze grube czasopismo przepełniacie bzdetami. Gdy widzę grube czasopismo, powinno mi się chcieć go czytać, a z waszym jest inaczej. Dajcie coś fajanowego!!!!!!

Może być fajan(s)owy talerzyk? Tak jak pisałem – do pewnych rzeczy trzeba dorosnąć. Na razie możesz dalej bawić się w Indian czy berka kucanego. Do lektury grubych pism wróć za lat parę, jak się nauczysz czytać ze zrozumieniem i czerpać z tego radość.

Przepraszam za marudzenie, odpiszcie – proszę – jak najszybciej!!

W@SZ CZYTELNIK

Ależ proszę bardzo. Innym świeżym posiadaczom Neostrady sugeruję, by ewentualnie spróbować pomyśleć, co się pisze – w trakcie pisania. Będzie dużo mniej bolało przy czytaniu odpowiedzi. :)



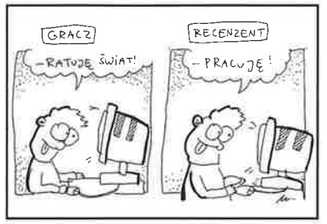
Zady i walety x2

Czy moglibyście wypisać zalety i wady pracy w redakcji CD-Action? Może to ułatwiłoby wybór pracy niektórym osobom.

Carveer

Hm. Zalety: robisz, co lubisz i jeszcze ci za to nieźle (*) płacą. Prestiżowa – co by nie mówić – praca, dostęp (darmowy) do nowych gierek wcześniej niż w przypadku większości graczy i piratów:), zagraniczne delegacje. Minusy: zapomnij o życiu rodzinnym i planach związanych z tym, co będziesz robił np. w weekend. I tak się okaże w piątek, że trzeba iść do redakcji i posiedzieć do 2-3 w nocy, bo coś tam się ważnego stało i TRZEBA. Albo graj w coś 48 h non stop. A potem napisz recenzję i to niebanalną, a długą na 4 strony. Praca w ciągłym stresie: terminy, dedlajny, wieczne nerwowe oczekiwanie, aż w końcu prześlą tę cholerą gierkę do recenzji, bo inaczej kiszka będzie... *(Nie zapominajmy też o tym, że czasem TRZEBA grać w coś, czego zwykli gracze nie ruszą kijem z dwóch metrów albo z niesmakiem odłożą po kwadransie – dop. CormaC)*

A po jakimś czasie patrzysz na gry jak patolog na ładną laskę – zamiast podziwiać, że Bozia tak się popisała, myślisz „o, ma widoczny przerost chrząstki łokciowej i nieforemny kształt czaszki, a do tego obojczyk ciut krzywy, oczy źle osadzone, gryzą się z linią nosa, widoczna wada zgryzu" itd. A czytając fajną książkę odruchowo nanosisz poprawki stylistyczne na tekst... *(Jak ja tego nienawidzę... Wiecie, ile w „Lux Perpetua" Sapkowskiego jest błędów?! – dop. Q)*



(*) pojęcie względne. Zależy, ile i jak się zapier... :)

A propos. Kolejny list w tej sprawie.

To już jest szczyt!!!! Ja kompletnie nie rozumiem.

To nie jest żaden szczyt. „Kompletne niezrozumienie czegokolwiek" jest – z tego, co widzę – dla ciebie szarą, pospolitą normą. :)

Kurdę, narzekacie (zwłaszcza debil eld), jaką wy macie ciężką robotę. No taaa...

Patrz wyżej. Nie twierdzę, że robota jest ciężka – na pewno lżejsza niż np. noszenie worków z cementem czy kierowanie ruchem lotniczym 11.09.2001. Ale też wcale nie jest aż tak lekko, jak się wam wydaje. Dziecku też się roi, że „fajnie by pracować w fabryce czekolady...". Ale to tylko tak się wydaje.

Recenzujecie gry. Superstraszna robota.

Zrób jeden głupi błąd w recenzji. I zaraz z 50 000 ludzi wyzwie cię od debili (żeby tylko...) itd. Myślisz, że to przyjemne? A jak uważasz, że to takie proste, przyślij nam recenzję gry na takim poziomie, że będziemy chcieli ją wydrukować (np. do Gier Wiecznie Żywych). Pokaż, co naprawdę potrafisz, a nie gadaj, że każdy tak potrafi i to nic trudnego. Bo gadać to faktycznie nic trudnego.

Narzekacie na zarobki. Większość osób mogłoby pracować jako recenzent gier za minimum socjalne.

A także jako lekarze, piloci itd. Tylko nie wiem, czy chętnie chodziłbyś do takiego lekarza, czy latał z takim pilotem. Fachowe wykształcenie trwa i kosztuje – więc nic dziwnego, że potem za swój wysiłek oczekujesz sensownego do poniesionych wysiłków i nakładów wynagrodzenia. Swoją drogą, większość owych wspomnianych ludzi nie potrafiłaby jednak sklecić do kupy jednej sensownej recenzji. Nie wystarczy umieć pisać *(nie mylić z „UMIEĆ pisać" - przyp. CormaC)* i uruchomić grę. Może właśnie dlatego jakoś nie zajmują naszych etatów, biorąc za to sporo mniej kasy...

Powiedz eldowi, że Enter Chaos i jego żona to najdebilniejszy zespół na świecie. Kocham metal, ale to jest gó...

[???]

Eld bardzo się przejął twoją wyważoną, przemyślaną i uzasadnioną szczegółowo opinią na temat zespołu. Prawie tak bardzo jak ja. Nie powiem, co ci kazał przekazać, żebyś sobie zrobił w rewanżu – ale coś podobnego widziałem kiedyś w takim szwedzkim filmie dla bardzo, bardzo dorosłych (tak przypadkiem obejrzałem, rzecz jasna... dwa razy) i potem trzy dni nie mogłem jeść, bo mnie mdliło. :)

LUDZIE & LUDZISKA

„Dzień dobry", mam na imię Adam i mam 15 lat, czy mogę u was jakoś pracować? Wymyśliłem krótką recenzje i pracowałem nad nią 30 minut, oto recenzja gry, którą sam wymyśliłem: „Gra opowiada o przygodach żołnierza w jednym z dziesięciu najpopularniejszych miast świata. Gracz wcieli się w jedną z 30 dostępnych postaci najbardziej znanych z historii i z teraźniejszości. Do wyboru będzie 20 broni – od zwykłego pistoletu przez najrozmaitsze karabiny do wyrzutni rakiet czy miotacza ognia. Będzie można siąść za sterami niejednego samolotu od tych z 2 wojny światowej do tych najnowocześniejszych, a także prowadzić czołg czy dowodzić poczynaniami na okrętach i łodziach podwodnych. Gracz będzie miał wiele zadań do wykonania z różniącym się stopniem trudności. Poczynania na polu bitwy zaostrzać będzie dynamiczna i mocna muzyka znakomitego zespołu Slayer".

Mam tylko nadzieję, że to był kiepski żart...

Mam pewien pomysł odnośnie AR: uważam, że mógłbyś stworzyć podrubrykę, gdzie (teraz cię zaskoczę) na twoje pytania odpowiadaliby czytelnicy. Ja bym to widział tak, że ty, Smuglerze, dawał byś głupie pytania w AR, a czytelnicy by odpisywali w listach, co lepsze [czyt. o dużej dawce humoru :)] byłyby drukowane w piśmie.

Jeszcze wam mało głupoty w AR? :) Zresztą kiedyś coś takiego nawet było (np. czym się różnią trele od moreli) i efekt był taki sobie.

Kiedy i jakiej treści listy przesyłać do Państwa do ACTION REDACTION? Bo napisałem już parę i żaden nie został opublikowany.

Najchętniej w nocy z 1 grudnia na 12 maja, około 23 po południu. A jakiej treści? Treściwej... A do jakiego państwa? Polecam Białoruś, może to sprawi, że Łukaszenko zrezygnuje z bycia prezydentem. Może też być Irak, Afganistan i Rosja (...a macie za gaz!).

(...) Mam Pentium 2 z 350 MHz i 32 MB RAM, a na twardych (dyskach) mam łącznie ok. 3 giga. Nie będę kontynuował tego opisu, by was nie załamywać, ale za to opiszę zalety takiego kompa.

1. NIKT go nie ukradnie, a nawet jeśli, to następnego dnia zwróci, przeprosi i powie, że tak biednych ludzi nie okrada. ;P

2. Kupując CDA do niedawna miałem gry, którym jakimś cudem mój kompek dawał radę (...). Niestety, zaczęliście dawać za dobre gry. :D

3. Kiedy go uruchamiam, rodzice myślą, że koszę trawnik przed domem, a nie gram.

4. Teraz, kiedy już ze świecą szukać gry odpowiedniej dla mojej maszynki, ojciec nie czepia się, że marnuję czas przy tych „badziewiach".

Jeszcze trochę mógłbym zalet opisać, ale nie będę zanudzał. Chciałem tylko udowodnić, jak wiele prawdy jest w tych tekstach o przedłużaniu męskości... (nie chodzi mi o kupowanie takiego sprzętu, ale o chwalenie się nim). :D

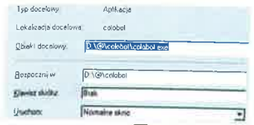
Czy możecie mi podać stronę z programem do spolszczania GTA SA?

Hm, np. www.dictionary.com? Albo każda inna, gdzie są słowniki. :)

Jeszcze jedno pytanko: jak można wstawiać polskie znaki w grach, ponieważ kiedy wstawiam np. w MANHUNT „Ł" wyskakuje mi jakiś dziwny krzaczek. A np. CD PROJEKT tłumaczy normalnie...

Bo oni są normalni. :) I przy okazji – oni zapłacili za tę literkę „Ł" 100 000 $ u producenta. Wiesz, taka literka to prawie jak Havok, trzeba ją na licencji kupować...

Nielicencjonowani, więc pokopani
Smuggler & Ghost of Mr Jedi
Herosi scompani, grami narąbani!



GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

Star Trek: Legacy

God Mode
Odszukaj znajdujący się w katalogu z grą plik **config.cfg**, otwórz go za pomocą Notatnika i przejdź do linijki:

cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.35

Po jej zmianie na

cfg_SPPlayerDamageModifier = 0.00

okręt, którym dowodzisz, będzie niewrażliwy na ogień wroga. Uwaga: działa to tylko w kampanii. Uwaga 2: zanim zabierzesz się za edycję pliku konfiguracyjnego, na wszelki wypadek zrób jego kopię.

Medieval 2: Total War

W trakcie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
add_money # – dostajesz kasę (maksymalnie 40 000)
process_cq nazwa_osady – kończy stawianie budowli w wybranej osadzie
add_population nazwa_osady # – dodaje # mieszkańców do wybranej osady
toggle_fow – włącza/wyłącza Fog of War
give_trait this nazwa # – wybrany bohater (najlepiej wyprowadzić go z miasta) dostaje umiejętność o wpisanej nazwie i poziomie #

Anno 1701

W trakcie gry włącz konsolę i wpisz dowolny z poniższych kodów:
BonanzaCreek – dostajesz 100 000 złota
ParadiseCity – dostajesz wszystkie dobra
SiliconValley – masz wszystkie wynalazki
Linlithgow – masz wszystkie narzędzia
MariaDelTule – drzewa i roślinki

Warhammer: Mark of Chaos

W trakcie gry naciśnij **[Enter]** i wprowadź dowolny z poniższych kodów:
Army Creep – wybrana jednostka staje się nieśmiertelna
Love the Gelt ### – dostajesz ### sztuk złota
Strong Wind – wybrana jednostka dostaje manę
Irresistible Force – wybrana jednostka będzie miała gotowe wszystkie zaklęcia

Dark Messiah of Might and Magic

Uruchom grę z parametrem **-console**, a następnie w trakcie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę i wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga: czasami trzeba jako pierwszy wprowadzić **cheat sv_cheats 1**.

god – God Mode
notarget – wrogowie będą cię ignorować
noclip – przechodzenie przez ściany
mm_player_add_skillpoints # – dostajesz # punktów umiejętności
mm_player_add_adrenaline 100 – adrenalina na maksa
mm_player_add_gold # – dostajesz # złota
give [przedmiot] – dostajesz przedmiot (lista obok)

Lista przedmotów
item_potion_life, item_potion_mana, item_loot_bar_gold, item_loot_bar_silver, item_loot_brace_gold, item_loot_brace_silver, item_loot_emerald, item_loot_emerald_big, item_loot_emerald_small, item_loot_goblet_gold, item_loot_goblet_silver, item_loot_necklace_amethyst, item_loot_necklace_emerald, item_loot_necklace_onyx, item_loot_necklace_sapphire, item_loot_ring_copper, item_loot_ring_gold, item_loot_ring_silver, item_loot_ruby, item_loot_ruby_big, item_loot_ruby_small, item_loot_sapphire, item_loot_sapphire_big, item_loot_sapphire_small, item_loot_scroll_charm, item_loot_scroll_cure, item_loot_scroll_empty, item_loot_scroll_fire_trap, item_loot_scroll_fireball, item_loot_scroll_flame_arrow, item_loot_scroll_freeze, item_loot_scroll_inferno, item_loot_scrol_lightning, item_loot_scroll_magic_reflection, item_loot_scroll_shrink, item_loot_scroll_telekynesis, item_loot_scroll_wizard_eye, item_potion_cure_poison, item_potion_empty, item_potion_full_life, item_potion_stone

HoMM V: Hammers of Fate

Aby włączyć konsolę, musisz odszukać plik **autoexec_a1.cfg**, otworzyć go za pomocą Notatnika, a następnie dodać na końcu:
setvar dev_console_password = schwinge-des-todes

Uwaga: jeśli mimo to nie będziesz mógł włączyć konsoli, odszukaj plik **input_a1.cfg**, a następnie dodaj do niego:
bind show_console "`"

Od tego momentu będziesz mógł w trakcie gry za pomocą **[~]** włączyć konsolę i wpisać dowolny z poniższych kodów:
add_all_spells – wybrany bohater otrzymuje wszystkie zaklęcia
add_gold ### – dostajesz ### złota, ale tracisz wszystkie pozostałe surowce
add_money ### – dostajesz po ### wszystkich surowców i 1000 razy tyle złota
clear_money – tracisz całe złoto i surowce
set_hero_luck_morale X Y – wybrany bohater będzie miał szczęście X i morale o wartości Y
add_exp ### – wybrany bohater dostaje ### punktów doświadczenia
show_player_money # – wypisuje w konsoli stan posiadania wybranego gracza
show_hero_mp – pokazuje liczbę punktów ruchu wybranego bohatera
@Win() – wygrywasz misję
@Loose() – przegrywasz misję
add_army town miasto, # – bohater dostanie kreatury z wybranego miasta, # określa, czy mają być w wersji podstawowej (0), czy też lepszej (1); numery miast: Przystań = 0, Sylvan = 1, Akademia = 2, Loch = 3, Nekropolis = 4, Inferno = 5
add_skill nazwa lub numer – wybrany bohater otrzymuje daną umiejętność (w zakresie 1-150)

WAP.WAPSTER.PL
WWW.WAPSTER.PL

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO** [illegible] **MODEL SWOJEGO TELEFONU** - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**)

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

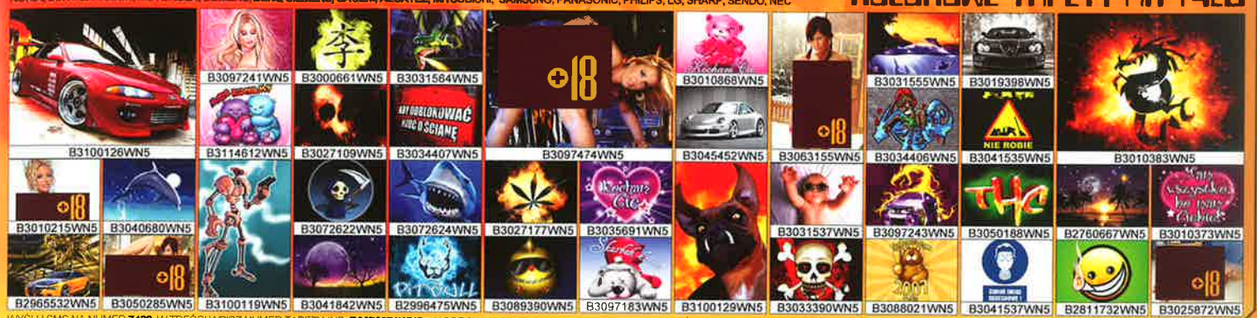
GRY JAVA NA 7928

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISĄĆ NUMER GRY (NP. **JV1458WN5**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458WN5**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458WN5**).

KOLOROWE TAPETY NA 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271WN5**) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271WN5**).

DZWONKI

	POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
2 bajki	PT2679298WN5	T2679320WN5	RM2730343WN5
Botten Anna	**PT3042709WN5**	**T3042711WN5**	**RM3045393WN5**
Call me when you're sober	PT3008811WN5	T3010898WN5	RM3021283WN5
Ciało Do Ciała	PT1619685WN5	T1620416WN5	RM2293694WN5
Dolly song	**PT2994757WN5**	**T2996265WN5**	**RM3004698WN5**
Explosion (Kalwi & Remi)	PT2515380WN5	T2514874WN5	RM2805130WN5
Film: Ojciec chrzestny	PT656608WN5	T30704WN5	RM2576872WN5
Film: Piraci z Karaibów	PT1624726WN5	T1635523WN5	RM3025790WN5
Get Down (DJ Magic Max Farenthide)	PT3042600WN5	T3042718WN5	RM3042601WN5
Hi Fi Superstar	PT3008610WN5	T3040620WN5	RM3075198WN5
I Don't Need A Man	PT3071104WN5	T3071121WN5	RM3010233WN5
Imagination (Kalwi & Remi)	**PT2989379WN5**	**T2990834WN5**	**RM2987286WN5**
Jesteś Szalona (Boys)	PT1483774WN5	T1483743WN5	RM2293620WN5
Kochana, Uwierz Mi (Boys)	PT1613568WN5	T1615185WN5	RM2293674WN5
Living On Video (Pakito)	PT2927468WN5	T2927600WN5	RM2937857WN5
Młode wilczęta 3 (Verba)	PT2933248WN5	T2933316WN5	RM2933217WN5
Move Your Love	PT3071079WN5	T3076779WN5	RM3083010WN5
Moving on stereo (Pakito)	**PT3013053WN5**	**T3013585WN5**	**RM3013056WN5**
My Love	PT3071101WN5	T3071124WN5	RM3073977WN5
Myślę (D-Bomb)	PT3092568WN5	T3092572WN5	RM3082763WN5
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237WN5	T2505391WN5	RM3001253WN5
No Woman, No Cry	PT671765WN5	T558857WN5	RM2635681WN5
Policeman	PT2759757WN5	T2792401WN5	RM2934526WN5
Psalm dla Ciebie	**PT3050102WN5**	**T3050103WN5**	**RM3075186WN5**
Sacrum (Mezo / Kasia Wilk)	PT3024549WN5	T3024552WN5	RM3024550WN5
Serial: 07 Zgłoś się	PT3084627WN5	T530619WN5	RM3086482WN5
Serial: Janosik	PT1149680WN5	T913WN5	RM3035500WN5
Serial: Kryminalni	PT2576443WN5	T2577086WN5	RM2704458WN5
Sextasy (East Clubbers)	**PT3025116WN5**	**T3025117WN5**	**RM3025122WN5**
Słowa (Gosia Andrzejewicz)	PT2150268WN5	T2155502WN5	RM2277406WN5
Szansa	PT2942007WN5	T2942008WN5	RM3001241WN5
To Ja (Lerek)	PT3096426WN5	T3097236WN5	RM3082774WN5
Victory (Kalwi & Remi)	PT3072601WN5	T3072602WN5	RM3072600WN5
Wybacz (DKA)	PT2999700WN5	T3001182WN5	RM2999704WN5
Życie (Verba)	**PT3075025WN5**	**T3075185WN5**	**RM3075184WN5**
Adagio For Strings	PT2255564WN5	T2257175WN5	
Daydreamin	PT3087804WN5	T3087788WN5	
Der letzte Tag	PT2795871WN5	T2795971WN5	
Ecstasy	PT1533816WN5	T1533790WN5	
Film: Casino Royale	PT3091637WN5	T3091641WN5	
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	**PT3050020WN5**	**T3050022WN5**	
Film: Mortal Kombat	PT1269606WN5	T1260973WN5	
Lost	PT3034635WN5	T3084721WN5	
Me & You	PT3097276WN5	T3097280WN5	
Money maker	PT3084631WN5	T3087789WN5	
Moving Too Fast	**PT3072657WN5**	T3076799WN5	
My, My, My	**PT3097275WN5**	T3097279WN5	
Ridin	**PT3098740WN5**	T3098938WN5	
Serial: Oficerowie	**PT3033112WN5**	T3033124WN5	
Smack That	**PT3096359WN5**	T3097237WN5	
Superfreak	**PT3097278WN5**	T3097284WN5	
The Drill	**PT2616104WN5**	T2616118WN5	

OBSŁUGUJĄ DZWONEK PRZED ZAKUPEM!
DZWOŃ Z KOMÓRKI: * 7128
LUB ZE STACJONARNEGO: 708277677

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472WN5**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472WN5**)

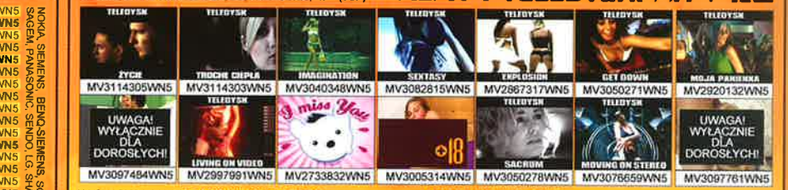
MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662WN5**), DLA **SIEMENS, BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**J**" (NP. **J1213662WN5**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**H**" (NP. **H1213662WN5**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**GM**" (NP. **GM1213662WN5**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677WN5**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452WN5**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

FILMY I TELEDYSKI NA 7428

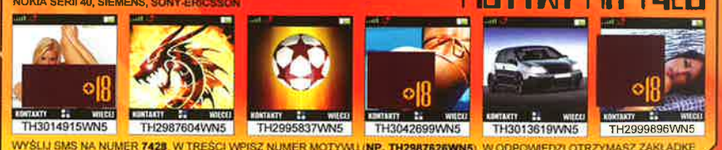
NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004WN5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004WN5**).

MOTYWY NA 7428

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (**NP. TH2987626WN5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ MOTYW. ABY WYSŁAĆ MOTYW INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER MOTYWU (**NP. +4860X600600:TH2987626WN5**).

DZWONKI ODGŁOSY NA 7428

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)

Dzwoni debil, dzwoni debil	TT2248348WN5	Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168WN5
Gówno świeci a nie księżyc! Wstawaj! (M)	TT2872424WN5	Policja! Obywatelu, prosze otworzyć (M)	TT2805486WN5
Halo! Ja pierdzę (M)	TT2525444WN5	Siekiera, motyka... sms! (M)	TT2677296WN5
Halo! Słyszy mnie ktoś? (M)	TT3035516WN5	SMSik jest! Ale jazda! (M)	TT2677323WN5
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360WN5	Trąba żołnierska ver. 2	TT3035631WN5
Hej, to ja! Wyjmij mnie z tej kieszeni (K)	TT2304324WN5	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765254WN5
Kochanie to ja, Twoja żona (K)	TT2304322WN5	Whassup!!! (M)	TT2674208WN5
Koteczku, dzwoni Twoja Kicia (K)	TT2760724WN5	Wypadek samochodowy	TT2998940WN5
No! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M)	TT2525465WN5	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438WN5
Odbierz, moje Słoneczko (M)	TT2760705WN5	Zdychający telefon	TT2966888WN5

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT808452WN5**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT808452WN5**). **(K) - GŁOS KOBIECY (M) - GŁOS MĘSKI**

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT). SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ **W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC** SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), **NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

WapSter.pl®

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Wielki powrót do świata Zapomnianych Krain!

Jedna z najsłynniejszych gier RPG wszech czasów w nowej odsłonie!

Już w sprzedaży!
Zamów już dziś na stronie:
http://sklep.gram.pl/NWN2

Udoskonalona seria monitorów NEC MultiSync® GX² Pro to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
W Gruzdzie

2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprz. tu i oprogramowania s. nazwami własnymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mog. by. cokonywane bez powiadomienia.

© 2006 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. © 2006 Atari, Interactive, Inc. All Rights Reserved. Marketed and manufactured by Atari Europe SASU. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. © 2006 BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Grunwald / Munich, Germany. Game technology and toolset © 2006 Obsidian Entertainment, Inc.All Rights Reserved. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Neverwinter Nights, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&O and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and it's logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and/or other jurisdictions, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. This Game created using the BioWare Aurora Engine © 1997 – 2004 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare and the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. Software platform logo (™ and © IEMA 2006. All other trademarks are the property of their respective owners. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.